

ISSN 1672-8866
9 771672 886049 08

最终幻想XII

FINAL FANTASY XII

完全攻略本

COMPLETE GUIDE BOOK

通关必备 必中的攻略

系统彻底解析・全流程要点・全剧情对话
战斗指南各关卡难点详细解说・最速资料
实用技・特殊玩法・隐藏秘技・背景资料

随刊附录➡ 全剧情影像DVD

最终幻想XII全剧情珍藏 DVD

FINALFANTASY

第一男主角瓦恩精美挂饰

豪华版 超值定价 **24.8元**

豪华版

三件套装
1. 男主角瓦恩招牌挂饰
2. 豪华精装完全攻略本
3. 全剧情影像DVD光碟

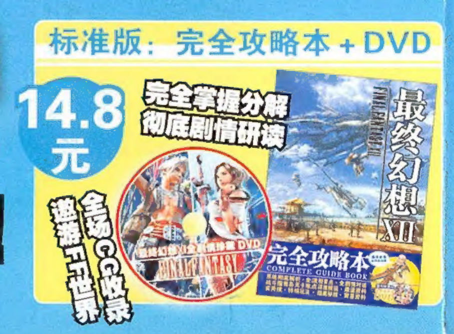
决战游戏之巅

史上第一款满分正统RPG游戏！

震撼上市热卖中！

标准版：完全攻略本＋DVD

14.8元





彼者的主义

你对于PSP不同版本之间的差价有什么想法

●1.5的好啊，能玩模拟器又能玩ISO，期待高版本破解也可以，不过1.5毕竟是先玩到，先玩要付出代价的……（刘尘，20岁）

●支持正版，选择高版本，高版本有很多功能，官方也在不断的更新。（李元威，19岁）

●1.5的机器太贵，现在也没2.0的了，再高版本的不支持ISO，真是非常难取舍的问题啊，如果我选的话，会攒钱买1.5。（王林，22岁）

●我个人认为1.5才最符合国情，不过1.5的价格太不符合国情了，我现在只能望梅止渴。（王海彬）

●如果1.5的价格能再低一点就好了，不过照目前的情况，是非常不可能的……（刘焘，19岁）

●论价格差异的话，说实在的，实在不想用一分钱一分货来形容，炒的太夸张了。（胡立）

●对于国内psp现状感到无奈与困惑；目前选2.5版才是最佳选择，先当个MP4/3用，再等一段时间就破解了，到时再玩破解游戏，这样能省下好几百块，何乐而不为呢？（三栖人论坛，十字键）

●买主流，这样肯定不会落单到没法破解. 而且以后的破解版肯定会在前一个版本的bug上有所改进。（三栖人论坛，alps_008）

●先买台最新版本(最便宜的)的玩正版，等以后破解了(光驱玩的也差不多了)用记忆棒玩引导的游戏。（三栖人论坛，千寻）

如果你买到了一台NDS翻新机，你会怎么办？

●找JS换，如果都是这样的那也没办法了。（陈文凯，20岁）

●必定要找JS退货，我要买的不是翻新机。（刘阵雨，21岁）

●其实我觉得如果不是很久，翻新得不是很夸张也无所谓啦。（时雨，18岁）

●只能说自己运气不好，如果能现实生活中读档就好了。（李凯，23岁）

●在选择的时候认真一点，按《PG》上说的应该没有什么问题的。（周鑫，21岁）

●官方翻新的话可能会比JS翻的有保证，不过还是不想买到翻新机，如果买了，找JS退，如果不能退的话也没有什么 其他办法了，只能忍了。（李响，15岁）

●最不希望发生的情况就是这个，如果这个世界没JS该多好。（孙滨，16岁）

●退货退款是一定的，不过，谁愿意买到翻新机呢？防范胜于未然。（三栖人论坛，雪人的鼻子）

●如果是买正品被JS黑了肯定不会放过JS，但是如果是为了低价那么价格和质量肯定是鱼和熊掌不能兼得了。（三栖人论坛，alps_008）

●找老板理论，退款或者换新的机器，不然绝不罢休。（三栖人论坛，千寻）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、如果你买了NDSL，你会选择刷机吗，请说明原因。

2、PSP发售快一年半了，你现在对PSP的造型怎么看。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

最新上市日期



《口袋迷》系列丛书第四弹！史无前例的收录全部妖怪的详细资料，386只妖怪的详细性能彻底收录。口袋妖怪迷必备的一本！必要收藏！

口袋妖怪收藏大图鉴

■定价：28.00元　4月20日上市

游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：普通版14.80元 豪华版24.80元　上市热卖中

不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　上市热卖中



圣斗士星矢系列玩具究极特辑。特别赠送：高达SEED纸巾盒变身外套，圣斗士星矢超华美原创海报。玩具的流行指南，非凡快乐从此开始。

TOYS(5)

■定价：9.80元　上市热卖中

精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元　接受邮购



本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。少量库存欲购从速。

口袋迷(3)

■定价：18元　接受邮购



绝对潮流向往：抛开固有的单元安排不管，本期《搜酷》总共为大家带来了百款以上鞋款、百款以上包款和百款以上的配件，更多的潮流服饰也是多不胜数，大家赶紧跟我们一起冲向潮流顶端吧。

SO COOL 2006年第(5)期

■定价：15元　4月25日上市

完全攻略研究：最终幻想12、绝体绝命都市2、异世纪传说2、盗墓者传说、球会创造 欧洲冠军杯等热门游戏彻底收录。本期特别展望E3大展。

电子游戏软件2006年第9期

■定价：9.80元　现接受邮购



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达立体挂钟

■原价：68元 优惠月：50元　接受邮购

电子游戏软件

期号	价格
2006年第1～9期	9.80元

动感新势力

期号	价格
27～31、34、36、37、38、39期	9.80元

电子天下·掌机迷

期号	价格
第21期、22、24、26～28、30～49期	9.80元
第50～54期	5.80元

电玩新势力DVD

期号	价格
33～35、38～54期	9.80元

品名	价格
游戏批评06春季号	12元
口袋迷(2)、(3)	18元
TOYS第(1～5)期	9.80元
SOCOOL第(1～7)期(5期已售完)	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



封面主题 /能量宝石

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫
编辑：雪人、暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录 CONTENTS

别致专栏

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

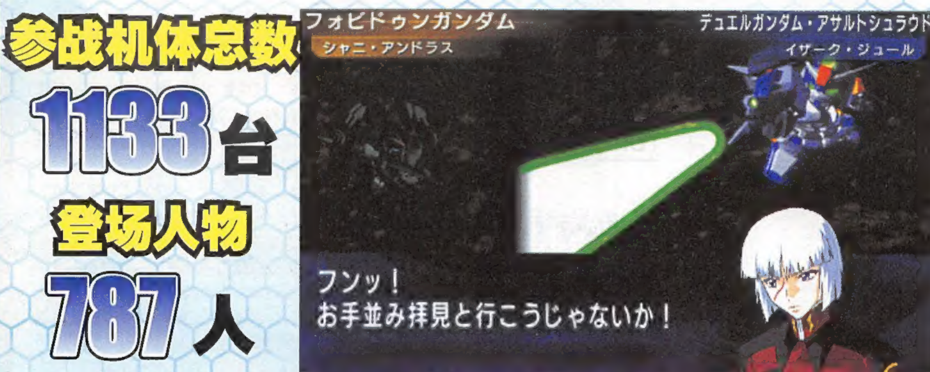
超激报01 Special



PSP	BANDAI	发售日未定
	SLG	1人用/价格未定
SD高达G世纪P		记忆容量未定

参战机体总数 1133台

登场人物 787人



《G世纪》系列最新作在PSP上登场!

在PSP上首次登场的《SD高达G世纪》系列新作是以该系列中人气最高的PS版作为基础。在以前PS版作品中收录了历代《高达》系列的剧本，并且可以随意选择，带领自编部队进行战斗，游戏中以机体的开发、设计为亮点。本次的PSP版增加了新作品的剧本，在PS版中《TURN A高达》的剧本只有一话，在本作中将收入全剧本的《TURN A 高达》，以及《SEED》和《SEED DESTINY》。本次作品是非常值得期待的。



剧本对应作品一览

- 机动战士高达
- 机动战士高达 第MS08小队
- 机动战士高达0080 口袋中的战争
- 机动战士高达0083 星尘记忆
- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达F91
- 机动战士V高达
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W
- 机动新世纪高达X
- TURN A 高达
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达SEED DESTINY

机动战士高达0080 口袋中的战争

围绕一年战争末期，联邦军开发的NEW TYPE专用高达“高达NT-1”所遭遇的战斗，以及民间少年阿鲁的视点展开剧情的OVA作品。这是一部只有6话的短篇故事，但除高达NT-1以外，还登场了吉翁军独眼巨人队所使用的魔蟹E、坎普玛和扎古Ⅱ改等多彩的机体。此外，虽然在剧中出现的场面很少，但狙击型吉姆Ⅱ和勇士J其实也是从这部作品参战的。



TURN A 高达



描写地球人与居住在月球上的人们之间战争的作品。很多机体相比其他作品风格差异很大。与《G世纪F》发卖时不同的是，《GGF》中这个作品的剧本只有一关，而现在这部作品早已完结，在本作中将以全剧本的形式出现。

《∀》《SEED》《SEED DESTINY》三作齐登场

机动战士高达SEED

C.E.（宇宙纪元）71。自然人的地球联合军与新人类的ZAFT军之间的战争。自由高达如果装备了“流星”的话火力便可增加。在《G世纪NEO》初次参战的《SEED》系列也是全剧本的。



机动战士高达SEED DESTINY

前作《SEED》两年之后的C.E.73。地球联合军与ZAFT军之间的战争又一次开始。剧中最强级别的机体，命运高达与强袭自由高达的性能会是什么样的呢？在《G世纪》系列中是初次参战的。



←DESTINY中机体众多，不知道这次有多少部机体参战。

机动战士高达0083 星尘记忆

以一年战争结束3年之后的时代作为背景，以描写阿尔比安队为阻止吉翁残党迪拉斯・弗利德舰队“星屑作战”而展开的战斗作为剧情的OVA。作品中出现的GP-03D和诺维・捷路都是在同时代中拥有顶尖性能的大型机体。





机动战士Z高达

一年战争之后第七年。描绘了奥古与制压宇宙移民者的提坦斯之间战斗的作品。主人公卡缪乘坐的高达MkII拥有黑与白两种类型。从Z高达开始，敌我双方都有大量可变形机体登场。在故事终盘出现了拥有隐腕的THE-O和使用浮游炮的卡碧尼。


高达MK II (白)
THE · O

机动战士高达ZZ

ZZ是Z的后续故事。描写奥古迎来了捷多等人后与NEO吉翁和化名为阿克西斯之间战斗。搭载了高性能米加加农炮的ZZ高达，如果搭载了全装甲部件的话火力会进一步增强。除了卡碧尼以外，还有卡碧尼MkII、葵曼沙等装备了浮游炮的机体登场。


ZZ高达FA
卡碧尼

机动武斗传G高达

F.C.（未来世纪）60，在地球上举办了一场高达擂台赛，新一代的红心之王多蒙，为了找出自己的哥哥京次，参加了这场擂台赛。"东方不败拂晓之死"等著名场面在本作中仍然会再现。



神高达


魔鬼高达


零式飞翼高达

新机动战记高达W

A.C.（后殖民卫星时代）195，为了反抗打算以武力支配统一地球圈的联合组织——OZ，5部由5个少年驾驶的高达，伪装成流星降落在地球。原作中自爆会作为武器存在。

机动新世纪高达X

以《高达》世界中经常被提到的"新型人类"为主题的作品。这部作品和宇宙世纪没有任何关联，作品中所提到的"新型人类"和宇宙世纪中的也大不相同。高达DOUBLE X的双重卫星激光炮给人留下了极为深刻的印象。



高达DX

机动战士高达 逆袭的夏亚

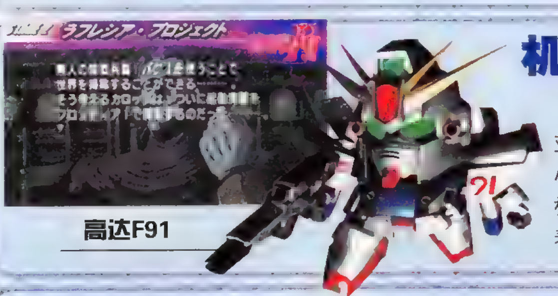
故事发生在《ZZ》的5年后，描写阿姆罗所属的隆德·贝尔和夏亚率领的新吉翁军之间的战斗。除了动画中所登场的机体，ν高达的重武器系统着装型也会登场。



沙扎比



ν高达



高达F91

机动战士高达F91

本作的故事发生在《逆袭的夏亚》后30年。这个时代的机体向小型化、高机动化发展。拥有分身机能的F91在原作中有非常优秀的表现。

机动战士V高达

V高达、V2高达都是由上半身、下半身部件和核战机构成。同时V2高达的强攻型和突击型等形态都会再现。



V2高达



利克·空帝欧

机动战士高达

《高达》系列的原祖，描写联邦军和吉翁军一年战争的作品。主人公阿姆罗驾驶的高达，为以后作品中高达系的机体造型奠定了基础，也成功地塑造了一批富有个性的角色。



高达

机动战士高达 第MS08小队

这是一部描写一年战争后期，东南亚战争的作品。在动画中描写了主人公西罗和原是敌方驾驶员——艾娜的爱情故事。大型的MA“阿普萨拉斯Ⅲ”给人留下了非常深的印象。

高达Ez-8





华丽的CG影像也是G世纪P的卖点

本作中的CG影像是从最初的《G世纪》到《G世纪SEED》中挑选出60个，新制作的影像共有9个，合计共收录69个。全部CG影像的时间共计一个小时。本次公开的是新制作的影像画面。



TURN A高达的背后是巨大的月球，TURN A高达的剧情基本是围绕着月球展开的。

守护大天使号的防护罩

重现原作中经典一幕，敌方阳电子炮对准大天使号射击，危机时刻，穆驾驶配备宇宙战专用部件的“晓”，展开了防护罩，为大天使号挡下了致命的一击。不知道龙骑兵系统在游戏中将有如何表现。



战斗画面有了突破性的进化

原来《G世纪》的战斗动画都是先出现攻击方的画面，随后通过用黑屏的淡入淡出，切换到被攻击方的画面。而在最新的《G世纪P》中，战斗画面被分为了两部分，并且是一边大一边小，发动攻击时的特写是在我方的大画面中，小画面显示敌方机体，并且画面是暗的。攻击时，被攻击方机体的画面变大，并显示攻击画面。

↑飞鸟驾驶剑装脉动高达发动攻击，此时是攻击的特写，对方屏幕和我方的相比显得如此渺小



→特写过后，转入正常的攻击画面，此时对方画面恢复，我方画面显示的是背景 在流畅性上比原来有了提高。



飞翔在阿克西斯的宇宙蝴蝶

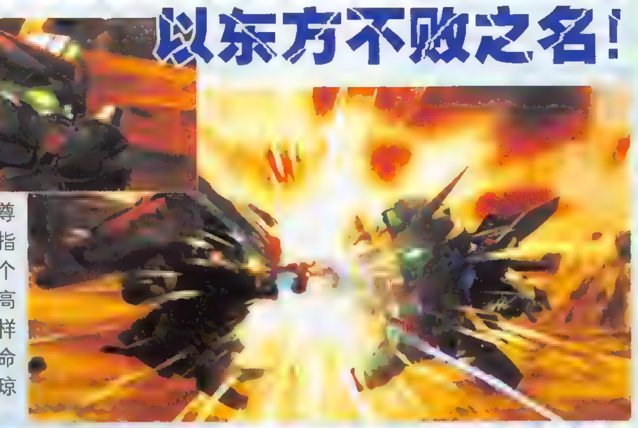
零式飞翼天使化出击

在《GGF》中《无尽的华尔兹》剧本只有三话，本作中虽然没有该剧本，但是机体方面都有收录。



尊者与命运的对决

以东方不败之名！



东方不败驾驶尊者高达使用“暗黑指掌击”。什么？这个对手不是多蒙的神高达？啊，原来是同样有“手指特技”的命运高达。关公战秦琼的对决将不断上演！



乌索驾驶V DASH高达同卡迪基娜展开命运的对决！

昔日的朋友，如今的敌人

特定台词时的特写

在角色有特定台词时会在战斗画面中出现特写，比如在原作中作为宿敌或者有战斗对话的角色，战斗时会有对决的台词。另外像大天使号主舰在一齐发射时也会出现特写。



NDSL 开发人员访谈

GBM的推出还是记忆犹新，而任天堂的新花样又一次出现在我们眼前。这次，任天堂给我们带来的是NDS的缩小版NDSL。如同之前任天堂曾经成功地将自己的便携主机缩小化一样，这次，任天堂又给世界带来了一次惊奇！在这种硬件机体缩小化的过程中，最活跃的就是被称作结构设计的部门了。这次，我们将略微改变一下提问的角度来探究NDSL的更多内容。下面，就让我们一起来看看开发人员给我们讲述的众多开发趣事吧！　　责编/雪人



任天堂株式会社
开发技术总部
米山和夫



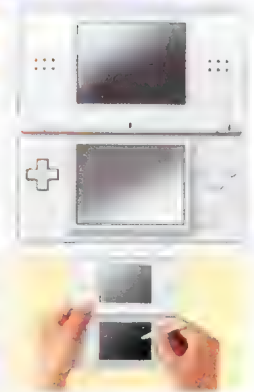
任天堂株式会社
开发技术总部
崎山友行

很多人投入了大量热情来制作硬件

——米山先生和崎山先生都是机体结构设计部门的工作人员，请你们给大家讲讲你们都做了哪些工作好吗？

米山：在开发新的硬件的时候，首先要由商品企划的设计员制作出理念设计，我们的任务就是把这个设计制作成实际的商品。为了完成这个任务，我们需要研究机器主体的尺寸、机体构造的性能、各种按键的配置位置以及如何让能活动的部分顺滑地活动等方面的内容。另外，我们还得选定机体各个部分的零件和材料。我们使用3D－CAD系统通过程序编成来设计立体化的硬件机体，并且和设计师们一起研究如何制作符合制作理念的商品。接下来，我们还要继续研究如何设计能够设置CPU等各种电路的基板，制作出整体硬件的设计图。

——各位作为这台主机的机体结构设计人员，到目前为止，你们参与过什么样的企划呢？



米山：我进入公司的最初的代表作是开发街机版的《大金刚》，我担当的是美版向的垂直筐体的机体设计工作。当时是软硬件一对一的时代，我还记得当时曾经和《大金刚》的游戏设计师宫本先生一起工作过呢！这以后，我还参与过强化FC上AV端子机能的新FC的开发、SFC主机的开发以及GBC以后一系列便携主机的开发等工作。

崎山：我最初参加的企划是NDS主机技能构造的设计，后来连续参加了GBM和这次的NDSL

的设计工作。

——按着设计理念来制作产品的话，有没有出现过部件不被认可的情况呢？

米山：嗯，在试着制作样品的时候出现过几次这种情况。在产品理念设计的阶段，设计师是可以自由设计产品的。但是，当我们开始试制作的时候，自然要为了能将设计商品化而进行一些修改。我们会对零件的配置提出建议，和设计人员相互讨论，寻找妥协点。当然，也不能用必须的零件来塞满整个机器，对于便携型游戏机，我们应该考虑到玩家把它拿在手里时保持前后左右的重心平衡，并且据此来配置各个零件。这也株连到了正在开发中的基本设计部分，因为要抢夺地方。（笑）

不仅仅是外观，就是机体内部也有很多需要改良的地方

——请谈谈将NDSL设计成现在这种尺寸的经过好吗？



米山：对于便携型游戏机来说，通过牺牲操作性来减小游戏机的尺寸是不可行的。当然，我们既要保持机体外形的尺寸，还不能改变机体按键的位置。为了将机器成功地缩小下来，我们这次和零件厂商一起合力使用一些特制的零件。

崎山：比如说以前的NDS的上下构造中两块液晶屏是完全相同的，但是现在的NDSL的上半部分使用了与以前不一样的零件。因为盖子的部分（外观和DS差不多一样厚，但是从里面看的话其实是很薄的）受到的冲击增加了，所以我们要寻找更坚固更薄的液晶显示模块才行。但是，由于我们在现有的成品中很难找到水平符合设计要求的产品，所以就要和液晶厂商一边不断的调试错误，一边来生产。不是用现有的液晶模块来拼装成超薄屏幕，而是要制作能够符合超薄机体的高强度液晶模块。



米山：同样的原因，所以立体声语音设备也是特制的。其实它也不是很薄，但是在现成的零件中找不到能够使用的。不过，那个时候零件生产厂商经常会向我们提议来制作新的零件。只不过要想大量生产这种产品就必须要降低所需要的成本，全部使用最先进的零件必然会使成本提高，另外还要考虑到是不是所有的工厂都能生产这种零件。这些问题加在一起，就让我们为了在什么部位采用哪种新零件而头痛不已了。

——虽然NDSL的液晶屏的亮度得到了提升，但是电池的持续时间却增长了，这难道不是不可思议的吗？

米山：虽然电池仍然使用了原来的型号，但是实际上电量却增长了大约20%，如果是在光线较暗的屋子中游戏的话，相信这次NDSL的液晶显示屏会让人有一点儿晃眼睛的感觉。大家应该选择不伤害眼睛的亮度来进行游戏，另外也要节省电力，从这两个意义上说，把亮度调整到第4格就可以了。因为这个机能，我们把变压器也进行了调整，使它成为了和原来不一样的变压器。

崎山：虽然这次NDSL的液晶屏幕会耗费不少电力，但是我们通过将它以外的线路等级化的方法成功地实现了省电化，正因为有了这些努力，电池的持续时间才能得以延长。

——又粗又长的新触笔使用起来变得方便了呢！

米山：我们是为了能让那些此前不在我们考虑范围之内的广大年龄层的人们也能享受游戏乐趣而制作的，特别是那些高龄玩家，总是觉得原来的触笔太小拿起来不方便。

崎山：NDS的触笔是竖着插在主机上的，但是现在主机本体的的尺寸比以前小了，相反的，触笔却变大了，所以就只能把它横着插在主机上了。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

新版FLASHME程序发布 NDSL刷机后完美调整亮度

之前给大家介绍了NDSL刷机以及NDSL使用烧录卡的相关问题，但是大家都知道当时FLASHME版本不太完美，因为不支持NDSL调节亮度，而本月最大的新闻就是Loopy放出了修改版的FLASHME，专门对应NDSL刷机，用该版本的FLASHME刷机后就可以保留四级亮度调节功能，这样一来NDSL刷机就宣告完美了，不过目前的这个修改版是BETA版，所以还有可能未来发布正式版，云云会第一时间关注并于此处发布消息。而这个修改版的FLASHME如果有读者需要可以到云云的网站[幺幺的任天堂]:http://www.yyyjoy.com去下载。

不过，目前也有一个问题，有少数人反映NDSL在刷机时会突然发生黑屏现象，黑屏之后是什么结果？那自然就是NDSL变砖头了，针对这一点，云云作了以下思考：

1、我自己的NDSL买来就刷机了，迄今为止前前后后已经刷了近二十次，没有任何问题，这说明并非每台NDSL都会出现这种情况。

2、刷机时用的程序是FLASHME V7，这个版本的NOFLASHME是专门针对NDSL修改过的，也就是可以让刷过老版本FLASHME的NDSL变回自有固件恢复亮度调节功能，但是我们却并不知道FLASHME V7到底更新了什么，具体有没有针对NDSL作相应的改进，这一点恐怕只有作者才知道，而且反映刷机失败的玩家用的FLASHME版本有V5、V6、V7，皆出现了此种现象，说明与FLASHME版本问题不大，即使有问题，也说明目前所有的FLASHME都对NDSL支持不好，但是包括云云在内的许多人都刷了FLASHME V7且平安无事，这又矛盾了……用最新的FLASHME NDSL BETA版测试，也有一名玩家反映出现黑屏现象，难道这意味着新版的FLASHME也有此点问题？

3、NDSL电池仓设计和NDS不同，金属触点由上方移动到了左边，而且电池还有松动现象，所以初期我怀疑是因为刷机时电池抖动导致断电以至于刷机失败，于是我将NDSL电池盖拆开后打开NDSL电源反复松动电池，结果不管我的力度有多大，都没有发现NDSL有掉电现象，看来这不是电池的问题了。

4、突然想起了NDS的电源设计……NDS的电源设计比较怪，即使你把电源（也就是充电器）接到NDS上，倘若把电池取掉，那么NDS就会马上断电没商量，NDSL是否也会如此呢？马上找到充电器测试了一下，结果非常意外，NDSL竟然改进了电源设计，当NDSL处于开机状态时，我接着电源，然后将电池取下，NDSL没有关机……这其实也就是告诉我们，任天堂为了帮助我们在刷机时减少风险，自觉地改进了NDSL电源设计，这下再也不用担心掉电问题，因为我们可以放心地接着NDSL的电源刷机啦，这样就不用担心电池突然脱落导致刷机失败，我们所需要注意的仅仅是手指不要误触开关键而已。

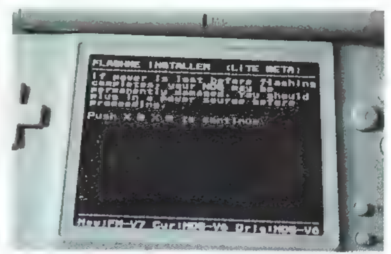
5、难道有可能是NDSL自出厂时设计的保护措施？如果说不同的NDSL出现不同的坏点数那还可以相信，但是像刷机出现偶然失败的问题就不能归结于NDSL硬件改动了，而SL1也不可能是罪魁祸首，毕竟所谓个体差异更多的是指出厂的质量问题，倘若真是任天堂针对FLASHME做的防范措施，那么刷机成功的那些NDSL该如何解释？所以我认为，倘若真有刷机失败的现象，那么也不大可能是NDSL自身的硬件特性导致的。

总之，经过分析，可以得出结论：

1、目前购买NDSL的同学请不要恐慌，所谓NDSL刷机失败只是个体现象，而且目前并没有真正证实到底刷坏的几率，所以请不要听信别人的谣言。

2、如果真有刷机失败，那么我认为有两个可能：首先是FLASHME目前不完美，然后是刷机者操作出错。

责编/雪人



玩家：好好学习，天天游戏。杂志：好好游戏，天天学习。（李策）
男，15岁，天津市南开去华苑地华里10-3-601

由春转夏掌机市场温度渐高

严俊专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

连天桥哥都畏惧三分的南昌天气开始爆发了，30度的高温在4月初就告诞生，不知道是不是受天气的影响，这段时间游戏市场的温度也开始回升，各大掌机全线出击，其中最受欢迎的依然是PSP，其次是加亮版小神游SP。比较有趣的是在GBM频频降价的今天，其实GBM和SP的价格非常接近，但感觉到GBM还是没有SP好卖。昨天有个小顾客本来是冲着GBM来的，但他试玩了一下真机后突然决定购买加亮版SP，很明显GBM这阵风已经刮过去了，真是应了那句特俗的广告语：赶时髦不如图实惠。临走时小顾客提出了一个请求让我很吃惊，他说能不能护送他到车站。我不知道其他地区是不是存在这样的现象，我们这种专业的游戏市场周围常常潜伏着某些见不得光的势力，专抢小孩的游戏机和钱财，当时我很爽快的答应把他送出市场，并叮嘱他路上注意安全。在这里我也算是给全国的小读者提个醒吧，最好不要单独一人携带大量现金到游戏市场购机，还是请家长或亲友陪同前来比较稳妥，金钱事小生命安全事大。

前段时间一直疯传DSL降价到1300，实际上在截稿前市场价格依然停留在1500+未有太大变化，而且有的地区还被抄到2500元的天价，夸张至极。事实证明大家购机千万不要听信所谓的传说，就是以当地的价格为准，有时候你听外地朋友说他那里的机器便宜，但当地的卖店就是稍贵，如果不打算邮购的话还是眼见为实比较好，只要价钱相差不至于离谱都是情理之中的事，我们大可不必为了点小钱计较。日前推出两种针对DSL的刷机软件，一是纯刷二是调四阶亮度，据圈中好友所言确实存在一定的刷机风险，彻底黑屏开机不能的板砖事件已经发生了数起，大家应引以为戒，在没有很大把握的情况下最好不要贸然动手，万一出了问题将追悔莫及，比较稳妥的方法还是到游戏店搞定，就算中了招好歹还有人分担责任。另外iDS已经缺货很长一段时间了，现在几乎发展到了一机难求的地步，我至今还欠顾客数台预订机，不知道是不是神游为了推出iDSL特地停止了iDS的生产，我是感觉行货自从降价以后还是颇受欢迎的，这个时候偏偏不出货多少有点让人摸不着头脑，而且截止到今天依然没有iDSL发售的消息，说实话我都有点等不及了。

来了，混沌时代果然还是到来了，上期提到的翻新PSP静悄悄的开始普及，而且已经有不少玩家不幸中招，在此只有深表同情了，并不厌其烦的再次提醒诸位购机时务必留个心眼。这也真是难为大家了，好不容易存够了钱，以前要担心原装配件会不会被调包，现在除了配件电池之外连主机都有假了，如果是我也会抓头呀。现在1.5系统机器已经开始紧缺了，很可能接下来将面临大范围的断货，如果是这样的话很难保2.5系统机器会不会因此水涨船高，所以有购机计划的玩家不妨趁早出手，以防夜长梦多。记忆棒方面日前组棒又有一次小幅度的降价，加上现在原棒价高货少，绝大部分商家基本上都放弃了原棒，另外现在组棒也分所谓的高速和普通版本，品质和价格方面都有一点差距，玩家在选购的时候要注意，不要只图便宜。谈到翻新机，万能又万恶的批发商终于开始出货加亮版SP了，而且批价高的离谱，翻新后的价格其实不会比全新机便宜很多，这也注定了零售商将会以接近全新机的价格出售，从价格上将很难判断机器新旧，这大家一定要注意。神游方面日前悄悄地公布了一款全新的加亮版SP，这台被称为全球首款的限定主机以中国狗年为设计主题，并同时推出蓝色和银色两种颜色，实际价格暂时不明，按照以往的经验应该不会和普通版机器相差太大，甚至是持平吧。这款狗年机的公布确实是令人比较意外，神游该不会是先推出这款新品然后把iDSL计划延后吧，那可不是我们愿意看到的。

责编/雪人

机型	价格
PSP2.5豪华版	1700元
PSP2.5普通版	1500元
NDSL	1550元
IDS	1050元
小神游SP加亮版	670元
小神游GBM	750元
GBM	700元
翻新GBA	340元
翻新SP	480元

虽然已经高二下了，学习越来越紧张，但是掌机始终是我生活的一部分。（王羲源）
男，17岁，杭州市西湖区小和山高教园区杭州外国语学校高二（2）班

带给你最新的新闻特报

EXPRESS

掌机迷的新闻报道中心

PSP新型机？也用触摸屏？



四月初，NewTechSpy网站报道说Sony公司将推出一款名为Psi的PSP改进型机器，PSi相比PSP尺寸略有减小，宽度为4.5英寸，带有3英寸的LCD触摸屏。以此对抗来自NDSL的威胁。

新版本“PSi”将支持Wi－Fi、WiBro、UMTS、EVDO和未来的WiMax网络，可以利用触摸屏虚拟键盘进行网上冲浪和收发邮件等操作，利用更先进的网络方式和其他平台进行无限图片（或音乐）共享、点对点游戏、下载游戏和电影。

不久后,NewTechSpy的这个PSi被证实为假消息。但随后Shacknews网站透露,他们通过和SONY相关渠道接触,得到了新版PSP的最新消息。

这台新型PSP搭配HDD，而没有了UMD光驱。这主要是由于现在UMD电影的销量不断下跌，所以SONY可能不再继续走UMD的路线，然而这样一来新版PSP很可能就无法兼容以前的PSP游戏。Shacknews方面说目前得到消息是这种新PSP正在开发之中，并没有谈到这个所谓的“PSP2”将使用何种格式的游戏软件。在文章最后，Shacknews通过对nVidia最近和SONY签约开发的新芯片这件事的分析，认为nVidia可能是给PS4开发图形芯片，但更大的可能是为了PSP2。

对这些言论,SONY公司Paul Murphy回答是“我们对一切传闻和推测都不会进行任何答复。”

PSP从发售以来在体积上几乎和NDS有同样的命运，很多玩家也都希望它能“瘦身”。在上次SONY的发表会上，久多良木在会上曾说过“PSP作为便携媒体设备，似乎稍微重了一些”，从这次发表会后，关于PSP新型机、轻量化等话题和消息越来越多了。虽然这些消息都没有被官方承认，但是从侧面可以看出大家对PSP的关注程度非同一般。不过在笔者看来，PSP如果真要进化也不会采用触摸屏，而且从那张假象的概念图上可以看到屏幕的长度和UMD光盘的直径差不多，如果真是这样的化，PSP引以为傲的视觉效果会大减。

虽然看到大家对新型机和缩小型的渴望，但是在这里也要劝大家不要轻易相信这些风言风语，还是耐心等待官方消息吧。



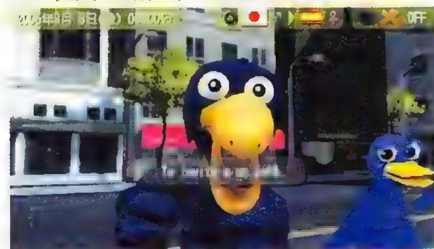
↑屏幕和UMD盘差不多，这真的可能吗！？

TALKMAN欧洲语言版于5月25日发售

PSP用“Talkman Euro～Talkman欧洲语言版”是用CG描绘的乌鸦“麦克斯”以多种语言协助交流的软件。从2005年11月开始发售的“Talkman”系列本次收录的语言为英语（前作为美式英语）、法语、德语、意大利语、西班牙语和日语。使用以上6种语言的国家约有95国。

凭借着PSP内置的麦克风发出声音指令以及简易的操作，使用者可以从麦克斯的动作和表情中了解另一种语言。这并非某种对着麦克风讲话接着就能做出翻译的名堂，大致可理解为内部收录了相当数量的定型文。不直接通过使用麦克风而在交流中使用按键决定分支也是可以的。

本作中包含了3000种可能场合，诸如“旅行”等种种可能的场合亦包含其中。这次把前作中未曾包含的“足球场”这个场合予以收录。需要特别提及的是，在某些语音显得需要勇气的场合下，本作所能给出的提示会加以重视。实际的会话状况如图所示，加以想象即可。

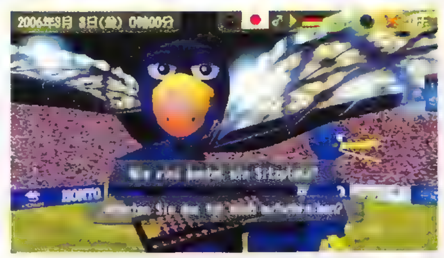


↑用西班牙语“一起去喝杯茶介意吗？”约请他人时，麦克斯现出有点好笑的表情



↑用英语“给我两张火车票”的麦克斯，用羽毛做出类似手指做的动作

因本作自由的语言组合能力，我们不仅可以完成日语与其他语言的互译，法语与德语间的互译也是可以的。基于欧洲语言中有着阴性和阳性的不同表达法，本次我们也可选择使用者的性别。



另外，本作也收录了以学习外语为目的模式。玩家可以选择诵读屏幕上显示的外语，由麦克斯对玩家语音作出评价的“发音游戏”或听麦克斯读一段语句然后从备选的4项中选中1项的“听声辨意”。这游戏除去自己一人使用，想必也可多人同乐吧。

除此之外，某些对出国旅行有帮助的工具本作也收录在内。这里包括了记录朋友的声音，以此在世界地图上加以标记的“朋友地图”工具；变换货币单位和长度计量衡的“单位变换”工具；设定回答时间，不答出正确答案闹铃就不止的“警报器”工具；及用内置麦克风录音的“声音备忘录”工具。

而且，前作的普通版也将在5月25日发售，售价4410日元。此前该作只有同捆版发售。



掌机咨询情报站

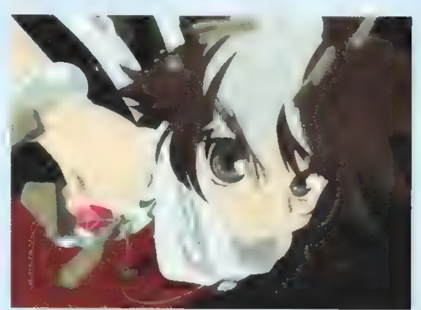


●大家期待已久的NDS《最终幻想3》又放出了一些新消息，除了上次提到的游戏中部分画面将用伪3D来表现，部分画面用3D来表现外，这次还提到了以下几点。本作可以完全用触摸屏控制。各角色都拥有自己的名字、性格、以及各自的出身经历，不再是原来那种平无个性的角色，在游戏中体现不出自己的性格，更不要提各自的出身经历了。在剧情方面和FC版也会有些不同，个人猜测这里所指的剧情不同，很可能是和前面说到的角色拥有各自的出身经历有关，不过也可能会在原来主线的基础上增加一些分支任务之类的剧情。本次的职业也会比原来做的平衡，尽可能避免原作中出现的强的非常强，弱的平时用不上，而且有些职业的特技也没有什么优势，这次可能还会加入新的职业，具体加入哪些新职业和加入多少都还没透露，不过这个改动确实让人非常期待。下面这个新要素就更让人吃惊了，本作可能加入WIFI联机模式，对于联机的作用目前也没有明确的消息，让我们等待着慢慢揭开这个神秘的面纱吧。

●这条消息也是大家非常关注的，继上次报道了《恶魔城》新作的一些小道消息后，这次又爆出了新消息，KONAMI公布了几个新作的名称和发售日，其中就有《恶魔城》的新作，这次《恶魔城》的新作标题为《Castlevania: Portrait Of Ruin》，中文译名为《恶魔城：肖像的遗迹》，从标题来看，这次贯穿主线的关键物和这次的地点都已崭露出来。此次还暂定了该作品美版的发售日，并且这一作将会在即将召开的E3上亮相。本作的发售日定在2006年11月15日，喜欢《恶魔城》的玩家要多多关注了。

●紧接上面一条消息，KONAMI在这次还公布了PSP版的《寂静岭》，PSP和DS版的《小死神》。这次的《寂静岭》据说是PS版的1代复刻，游戏的发售日定为10月18日，PSP的《小死神2》也定在10月18日，NDS版《小死神》定在10月11日。

●《暴风传说》再次延期，继上次延期到6月8日后，这次又公布了延期的消息，延期的日期为2006年内。不过，就是在最近，该作品公布了新的系统——兽人化系统，人物在战斗中可以变成半兽半人的形态。结合这次的系统，想必大家已经能和标题上的那只狼联系起来了，据推测，在剧情中那颗结晶很可能是兽化的关键，故事也会围绕着这个来展开。





▲《暴风传说》的主题歌V.S.的MV



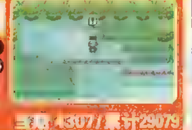
掌机迷排行榜 TOP 20

为了答谢广大读者对“排行榜”栏目的热心支持，今后将不定期从参与读者中抽取一名幸运读者，本期的奖品为“SC MINI SD烧录卡”一块，中奖名单将在下期排行榜栏目中公布！



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2004.09.16



当期4307/累计29079



2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO　机种：RPG
类型：GBA　发售日：2001.10.26



当期2710/累计17054



3位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2002.06.28



当期[illegible]/累计17697



4位 黄金太阳·失落的时代

厂商：KONAMI　机种：GBA
类型：ACT　发售日：2003.05.08

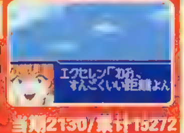


当期2395/累计17663



5位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO　机种：GBA
类型：SLG　发售日：2005.02.03



当期2130/累计15272

名次	游戏	厂商	机种	类型	当期	累计
6位	口袋妖怪·火红	NINTENDO	GBA	RPG	1987	13396
7位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO	GBA	RPG	1912	14151
8位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO	GBA	RPG	1841	12958
9位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO	GBA	RPG	1749	12353
10位	马里奥赛车DS	NINTENDO	NDS	RAC	1678	13682
11位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA	SLG	1609	11210
12位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV	GBA	RPG	1566	8632
13位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI	NDS	ACT	1499	9741
14位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO	GBA	SLG	1374	7142
15位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO	GBA	SLG	1203	[illegible]
16位	洛克人ZERO4	CAPCOM	GBA	ACT	1072	[illegible]
17位	动物之森 DS	NINTENDO	NDS	SLG	1029	2726
18位	逆转裁判3	CAPCOM	GBA	AVG	1007	5917
19位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA	RAC	903	[illegible]
20位	真·三国无双A	KOEI	GBA	ACT	887	7211



类型游戏TOP3

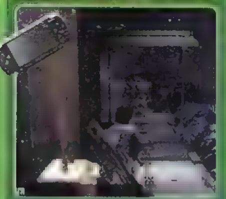
	ACT游戏	RPG游戏	RAC游戏	SLG游戏	FTG游戏
1位	恶魔城 晓月圆舞曲 厂商 KONAMI 机种 GBA	口袋妖怪 绿宝石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 DS 厂商 NINTENDO 机种 NDS	超级机器人大战 OG2 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	格斗之王 EX2 厂商 SNKPLAYMORE 机种 GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架 厂商 KONAMI 机种 NDS	黄金太阳 被开启的封印 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 厂商 NINTENDO 机种 GBA	超级机器人大战J 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	街霸2X 复活 厂商 CAPCOM 机种 GBA
3位	洛克人 ZERO4 厂商 CAPCOM 机种 GBA	黄金太阳 失落的时代 厂商 NINTENDO 机种 GBA	山脊赛车 厂商 NAMCO 机种 PSP	火炎纹章 烈火之剑 厂商 NINTENDO 机种 GBA	街霸 ZERO3 UP 厂商 CAPCOM 机种 GBA



作品

批评家

虹吸战士 黑镜



机种：PSP
版本：[illegible]
厂商：SCE
类型：ACT
发售日：[illegible]

蜡笔小新 [illegible]



机种：GBA
版本：[illegible]
厂商：BANPRESTO
类型：ACT
发售日：[illegible]



《虹吸战士 黑镜》是从PS2平台转移到PSP上的，最初以PS2硬件进行开发，所以游戏画面素质不低。游戏中有大量的潜入要素，极大满足了“间谍”爱好者。而且不强迫玩家，使用“莽撞”的战斗方式同样可以通关。设计的大量的隐藏要素和丰富的模式。

蜡笔小新之食玩都大冒险无疑在众多GBA末期作品中是属于品质出色的。除了游戏的全程语音和前一作留下来的系统外，兼顾休闲与技术的关卡设计体现了制作者在这方面所下的苦心，而卡片与物品的全收集更是成为绝大多数玩家的奋斗目标。



这个游戏的画面和音效达到了目前PSP上这类游戏的顶峰，操作也较舒服，采用自动锁定射击系统很明智，保证了游戏操作的舒适和射击的爽快感。情节在反恐题材的游戏中也比较不俗，还有很多恶搞的东西。但是游戏桢数不算高，画面的残影也比较严重。

这是《蜡笔小新》在GBA上的第二作，在前一作的基础上，本作的容量达到了256M，游戏中每关前的剧情对话是全程语音的。游戏中加入了不少收集要素，十分耐玩。如果要说遗憾的话，只能说这款作品出在DS上应该会有更出色的表现。



刚一看到这个游戏时，我就被这画面震撼了。这个游戏画面在PSP的游戏中已经算上乘水平了。游戏中有类似《合金装备》的潜入要素，很多地方都要冷静思考，如果乱了阵脚就体验不到潜入的乐趣了。本作的缺点是残像严重，其他地方都比较不错。

从GB时就特别喜欢这个系列，小新那又可爱又猥琐的形象给不少人留下了深刻的印象。本作中变装带来的能力为过关和物品收集增加了不少乐趣。本作的物品收集有点像《悟空大冒险》，在流程中略有一点RPG的性质，喜欢这个游戏的玩家可别错过。

NDS被同学借走后总觉得生活中少了点什么，现在我才发现我已经离不开“她”了。（陈益杭）
男，18岁，湖北省荆州市沙市区园林路55号百货宿舍东单元5楼2号

CONTACT



机种：NDS
版本：日版
厂商：MMV
类型：RPG
发售日：2006.03.30

如果你对“蚱蜢制造”公司比较熟悉的话，就不会对《Contact》的怪异风格太过惊讶。这款游戏除了独特的画面背景风格，武器、技能、道具系统都很出色，职业设计得也很棒，还有令人难忘的音乐。当然，另类游戏并不能得到多数人的赏识，这应该是“蚱蜢制造”能够预料的。

这个游戏的自由度比较高，在游戏中，玩家可以收集素材、打猎、作饭等，玩家在游戏中的一举一动和世界都是息息相关的，这大概就是叫CONTACT的原因吧。本作对应WI-FI无线网络，可以和其他玩家交流，能见到一些单机见不到的东西。

从画面上看，第一感觉是像GBA的《光明之魂》系列。主角生活在一个虚拟的世界里，开始可能不太好理解，但是玩一段时间后就会慢慢玩出自己的个性。这款游戏显得十分另类，很多玩家都不能接受，但实际上还是非常不错的。建议来试一试。

异度传说1+2



机种：NDS
版本：日版
厂商：BANDAINAMCO
类型：RPG
发售日：[illegible]

《异度传说1+2》结合了《异度传说》的两部作品。本作不仅是单纯的移植，在《异度》原有的剧情基础上增加了一点原创剧情，不过，想彻底玩懂本作的话，不但要有一定日语基础，还要对《异度》系列有一些了解。有兴趣的玩家不妨试试。

凭心而论，这一定是一款史诗级的大作。理由很简单，因为它叫《异度》。但是对不起，我玩不懂它……也不知道有多少掌机玩家能够理解它的故事。NAMCO此次的移植计划去向很明显，就是赚钱。但看着那冗长的对白与没有新意的系统就想打瞌睡。

PS2上的《异度传说1》我当初还买过正版，但回家玩了一段时间就发觉上当了。这完全是一款FANS向的游戏，平均半个小时的迷宫要有一个小时的剧情。更可怕的是讲的东西完全无法理解……DS的移植作少了华丽的过场动作，使人更加难有玩下去的动力。

天诛DS



机种：NDS
版本：日版
厂商：FROMSOFTWARE
类型：ACT
发售日：[illegible]

游戏利用了NDS的双屏，上屏显示游戏画面，下屏显示道具，这样就充分地扩展了使用各种陷阱攻击敌人的玩法。以前的潜入忍杀要素就极大的削弱了，所以3D的画面都不能“立”起来。另外，游戏整体画面很单调，敌人的AI还是不高。

也许是在TV平台太过著名，上手之后发现本作有诸多不足。视角是本作的一个硬伤，动作也有很大缩水，道具方面因机能的限制也削减不少。不过，本作还是很好的继承了本系列的特色——忍杀，利用不同地势、道具等要素，可以收集忍杀画面，天诛fans们不要错过本作。

这款游戏小枫还是相当期待的，游戏没发售就摩拳擦掌准备做本作的攻略。终于游戏按时发售了，小枫在试玩了还不过10分钟就哭了……这还是《天诛》吗？神啊！你杀了我吧！求求你别糟蹋《天诛》这个系列了。游戏的系统与画面都与这个系列完全不粘边。请大家华丽的无视吧！

传说的斯塔菲4



机种：NDS
版本：日版
厂商：任天堂
类型：ACT
发售日：[illegible]

其实我一直将“斯塔菲”系列同“卡比”系列相混淆，理由是两款作品都是以可爱造型著称，并且主角都是一团儿不知道是什么的东西。本以为这个游戏的难度是低龄儿极的。但是亲自上手却发现游戏的手感非常棒，到游戏后期有些谜题还真要颇费一些心思。

可爱的角色造型，丰富的关卡设计，以及丰富的隐藏要素一直是“斯塔菲”系列的特色。DS平台上系列的最新作《传说的斯塔菲4》借助主机的强大机能将自己的特点更加发扬光大。华丽的3D背景以及曲折有趣的剧情表现出了厂商的诚意。

这部作品也算是老任旗下一个成功的系列了，虽然系列的历史不长，仅仅起步于GBA时代，但它的起点却着实的不低。而系列的第四作也顺理成章的登陆最新的DS平台。本作在画面的表现上咋看并不出众，但实际上所有关卡都是3D背景，角色动作十分可爱。

游戏的同时，不要忽略的学习、工作等等生活中更重要的事。不要整天打机，也要注意锻炼身体啊。（易立）
男，21岁，深圳华侨城康佳苑9栋22区，518053



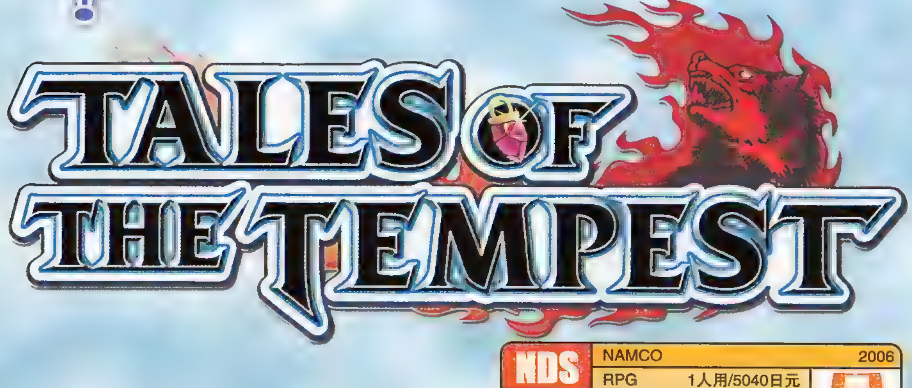


↑作为猎杀里坎茨一族的行动环节之一，路奇乌斯来到了费伦村。他注意到了卡伊乌斯父子的存在。
→路奇乌斯面对路皮亚的父亲，此后将会发生怎样的惨剧呢？

这次我们要为大家介绍的游戏是拥有很高人气的RPG游戏《暴风传说》。首先我们要向大家介绍的是本作的线索人物，他就是面戴假面的男人——路奇乌斯。路奇乌斯不是主人公的伙伴，他是主人公敌对方——教会的手下。从表面上看，他是一个堪称模范的异端审判官，但是实际上他却被各种各样的犹豫困扰着。在游戏中，主人公的养父因为与里坎茨一族有关系而被教会逮捕了，所以路奇乌斯将会阻挡主人公前进的脚步的可能性是很高的。

人物相关介绍 路奇乌斯·布里奇斯

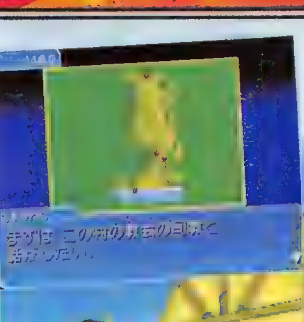
路奇乌斯虽然只是一个15岁的少年，但是却深得教会方面的信任，作为现任教皇的左膀右臂，他带领着一群僧兵在阿勒乌拉的各个地方指挥执行对里坎茨一族的围剿工作。据说他平时总是在脸上戴上象征着异端审判官的面具，从来没有人看到过他的面容。他年纪轻轻就已经被任命为异端审判官，而且他的魔法能力也已经可以说是步入了一流境界。另外，一般来说，大多数的异端审判官都是让人觉得害怕的，但是路奇乌斯却是一个既能忠于任务又能彬彬有礼保持理性的审判官，因此他总能得到很高的评价。



NDS	NAMCO	2006
	RPG	1人用/5040日元
暴风传说		推荐年龄未定

因为命运而在首都聚集

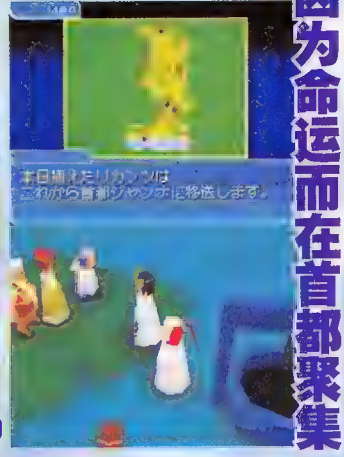
被什么追赶着吗？



←满带威严的路奇乌斯为了执行任务第一次来到了费隆村。

↓与路奇乌斯一起来到村子里的还有来自教会的少女罗米，





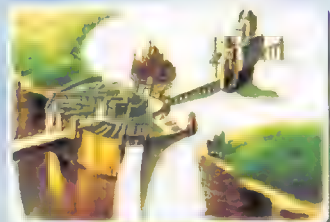
↑现在，卡伊乌斯等人还不知道自己的养父已经被捕而且即将被送往首都。

从首都到边境有很多各具特色的城市

本作的故事舞台是阿勒乌拉大陆，在这块大陆上存在着以首都将纳为首的众多城市和村庄。下面就让我们来看看其中的一些城市，其中有大陆的首都和玩家旅行中的最初一站渔村纳鲁斯，相信大家看到这两个地方应该能对游戏的整体风貌有所了解。

首都将纳

在阿勒乌拉大陆的正中央有一片美丽的湖泊，在湖畔屹立着一座风景优美、景色宜人的都市，这座都市就是这块大陆的首都——将纳城。最近，这座都市里似乎有魔物出没，城市中的教会和骑士团开始加强警戒。





←两个被教会追捕的人旁若无人地进入教会是很危险的。



→来到首都的目的之一是为了送还在费隆时从骑士手中得到的石头。



→这个都市中最有特色的大型建筑就是教会和城市要塞这两个地方了。

渔村纳鲁斯

这里是一个因为贸易而繁荣的渔村，现在因为被征用来作为海路的据点，所以基本上全村转移了。目前这座村子只是偶尔用来向其他城市运送物资，因此是一个寂静的小渔村。



→在村子的沙滩上还残留着为数不多的几艘渔船。

→虽然这里只是一个小渔村，但是商店却要比费隆村好得多。

旅行的第一站

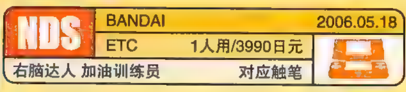


有理论有实践的右脑刺激!!



本作中迷你游戏达到40种以上!

从窗子中飞出的小鸟也是一种迷你游戏!



NDS	BANDAI	2006.05.18
	ETC	1人用/3990日元
右脑达人 加油训练员		对应触笔

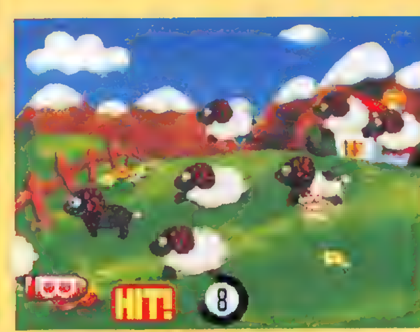
在家用机与街机上都取得了不少人气的迷你游戏集合《加油训练员》和能够按摩大脑的《右脑达人》终于令人高兴地融合到一起了，相信这次两者的融合一定可以让我们在一边游戏一边锻炼右脑的过程中感受到更多乐趣。本作的基础是建立在一个“射”字上的，玩家只需要在画面表示的场所里用触笔不断的点击操作就可以了。因为这款游戏的操作方法非常简单，所以我们可以说它是一款男女老少都可以轻松享受乐趣的游戏。只有理论的是全靠左脑工作的现代人，使用右脑才能练习直觉！来吧，让我们一起来挑战40种以上的迷你游戏吧！



表示现在时间的是哪个?

在画面的上部是用电子表显示的时间，这里需要玩家在画面下部的6个物理时钟中选出与电子表显示时间相同的那一个。玩家在选择时不需要考虑如何操作，因为只需要用触笔在这些时钟中点击正确的即可。

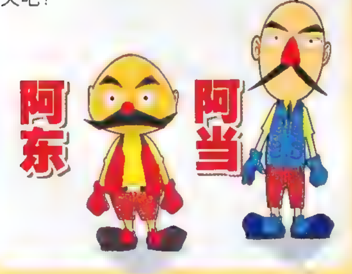
以画面中移动的羊和蛇等动物为目标，不断射击！



←因为游戏中我们的目标是可以移动的，所以在实际操作时尽量做到不假思索地移动手中的触笔。这个迷你游戏除了锻炼玩家的右脑外，还可以锻炼玩家的手指。

同阿东、阿当一起来寻找“智慧之书”吧！

在《加油训练员》系列中有一对自称探险家的好朋友，他们的名字叫做阿东和阿当。在本作的“游戏按摩”模式中，他们两个将作为主角登场，在挑战测试的过程中寻找传说中的秘宝——智慧之书。给我们出题的是神秘的博士和会说人话的小鸟，面对他们的刁难，让我们一起来勇闯难关吧！





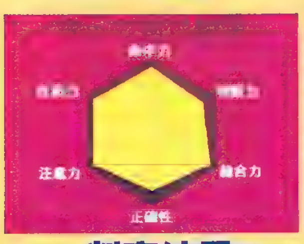
因为本作是规则非常简单的游戏，所以谁都可以感受其中的乐趣！



↑→本作的简单不仅仅是体现在游戏的操作方法上，还体现在游戏的规则方面。这种各方面都非常简单的游戏是任何一个玩家都可以轻松上手的，这可能就是本作致胜的法宝吧！

在丰富的模式中按摩大脑

本作为了更好地按摩玩家的大脑而设置了多个不同的模式，其中有两个模式是最主要的。第一个是“游戏按摩”模式，这个模式游戏类似于考试模式，玩家要回答由博士提出的问题（也就是迷你游戏），向他发起挑战。第二个是“街机模式”，这个模式的感觉就如同在玩街机，玩的不好就会GAME OVER。除此之外，游戏中还有自由游戏模式和对战模式，玩家可以轻松地在这些模式中体验游戏的快乐。



判定结果!!

←表示测验结果的图示总共由六项指标组成，它们是注意力、命中率、反应力、判断力、正确性和综合力。从这个图表上可以一眼就看出自己的强项和弱项，参照这个结果来提升自己的能力吧！



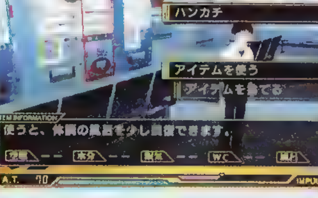
新世纪エヴァンゲリオン2

PSP	BANDAI	2006.04.27
	AVG	1人用/5040日元
新世纪福音战士2		推荐年龄未定

由BANDAI公司制作的PSP版SLG游戏《新世纪福音战士2 被创造的世界》即将在今年4月发售了，本作是2003年11月发售的PS2游戏《新世纪福音战士2》的复刻版，但是为了吸引更多玩家，本作还是增加了一些游戏剧情和剧本事件。顾名思义，本作是一款需要玩家在“EVA的世界”中生存的游戏。游戏中，全部的登场人物都将根据人工智能的设定按着自己的意思自由自在的在这个世界中活动。游戏的总监督庵野秀明将自身的思维、知识和艺术性等都融入了游戏的人工智能系统之中，因此，根据这个系统本作中将随机发生各种各样的游戏事件。



系列FANS不可不玩的一作！



↑→在自由模式中，玩家可以去各种各样的地方引发各种不同的事件。根据玩家的活动，游戏的人工智能也将不断调整。

在游戏中，随着游戏剧情的变化，玩家可以操纵的人物将在碇真治、凌波丽和明日香等人之间转换。游戏中主要由两部分组成，它们是可以过日常生活的“自由模式”和要与敌人“使徒”交战的“战斗模式”，这两者交替进行，而游戏的故事情节也随之展开。



→对于游戏中人工智能的不断变化，玩家也不必过于在意，尽量去做自己想做的事情就可以了。





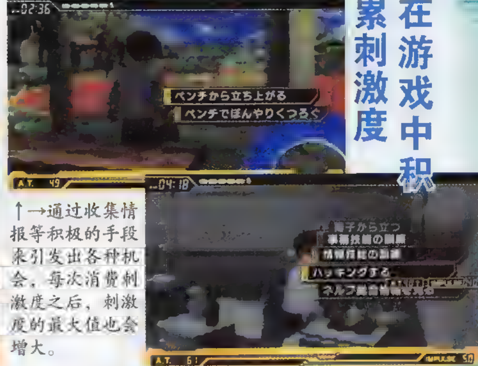
碇真治

新的要素为本作增加了新的魅力！

游戏中引入了名为“刺激”的新要素，它是一种变数，能够为引发一些行动提供机会。这个数值在游戏刚开始时是比较低的，随着玩家的不断活动而逐渐增加。玩家可以积累刺激度，通过消费刺激度可以实行各种不同的特殊行动。

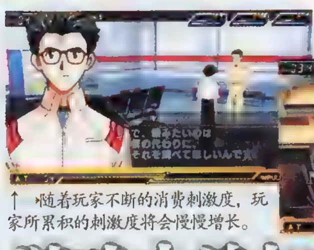
在游戏中积累刺激度





↑→通过收集情报等积极的手段来引发出各种机会，每次消费刺激度之后，刺激度的最大值也会增大。

消费刺激度



↑随着玩家不断的消费刺激度，玩家所累积的刺激度将会慢慢增长。

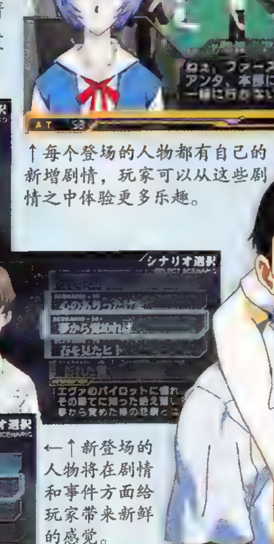


↑刺激度高的玩家可以在游戏的后期引发有较大影响的特殊行动。

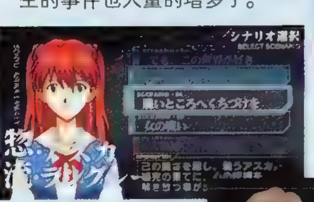
游戏中追加了全新的剧情和事件！

将会发生怎样的故事呢？

本作在原作的基础上增加了不少新的剧情和事件。随着游戏的不断进行，玩家可以按着顺序看到新增加的剧情。随着游戏中剧情的增加，本作中发生的事件也大量的增多了。



↑每个登场的人物都有自己的新增剧情，玩家可以从这些剧情之中体验更多乐趣。



↑除了原有人物之外，PS2版中不能使用的冬月和青叶等一些人物在本作中也能使用了，这可是个好消息啊！



←↑新登场的人物将在剧情和事件方面给玩家带来新鲜的感觉。

新作速报

本期我们将为大家介绍本作中的一些模式，玩家需要特别注意的是原创模式——“铁拳道场”。那么在道场中究竟有怎样的战斗在等待着玩家呢？



PSP	NAMCO	2006年夏
	FTG	1—2人用/价格未定
铁拳 暗黑复苏		推荐年龄未定

铁拳道场 TEKKEN DOJO



↑在道场中聚集了拥有丰富战斗经验的高排名格斗家们，不断地去挑战他们，去成为顶尖高手吧！



[illegible]

这个模式在三岛财团所属的小岛上进行，根据难易度的不同分成道场，玩家的目标就是成为铁拳王。在岛上的道场里聚集了世界上众多的格斗家，玩家要和他们进行格斗。玩家进入道场时的段位是最低级的，只有通过不断地参加各种联赛和淘汰赛才能提高排位。当玩家成为第一名的时候，就可以进入下一个道场了。

快速战斗 QUICK BATTLE

8对8的组队战斗！

[illegible]

采用《铁拳5》中受到好评的系统！

本作从《铁拳5》中引入了角色改造和游戏人物段位等一些已经获得很高评价的系统。另外，本作还增加了新的人物和过场动画，可以说是内容丰富。



三岛家族最强的男人终于出现了

三岛仁八决定参战！

[illegible]然他的格斗实力可以说是君临天下，但是在与三岛平八的战斗中[illegible]

街机战斗 ARCADE BATTLE

根据玩家取得的战绩来调整段位！

在这个模式中，玩家将会和对应自己段位的选手不断战斗。打倒这些对手后，玩家可以获得胜利奖金，如果在升段战斗中获胜的话，还可以提升自己的段位。玩家可以在这个模式中感受紧迫的战斗，就像在街机版中有对手乱入一样。为了获得更高的段位去不断战斗吧！



……的话，玩家段位就会下降了！



攻击模式 ATTACK



在这个模式中，玩家的目标就是为了取得高分而不断战斗。这个模式中根据规则的不同总共分为三种不同模式，“生存战”中玩家要凭着已经设定好的体力尽可能多的打倒敌人；“时间攻击”中玩家要争取在最短的时间内击倒全部的敌人；“赏金对战”中给敌人造成的伤害可以转变成赏金。这个模式是最适合玩家来赚取赏金，并且用赏金来购买过场动画和角色改造要素，快去打出高分来赚取更多的奖金吧！

练习模式 PRACTICE

这个模式是供玩家练习自己技术用的，玩家可以在这个模式里练习各种技术的指令以及防御技巧。在这里进行不断的练习，才能引发出角色的能力。总之，在这里多多练习还是没有坏处的。

←玩家可以选择练习的舞台是否有墙壁等构造，在这里可以练习利用墙壁而使用的连续技。



←在这个模式中，玩家可以看到自己正在使用的技能，并且可以持续显示玩家正在练习的技能的指令。



故事模式 STORY BATTLE

在这个模式中，玩家可以按着角色们不同的故事来进行格斗旅程，玩家要控制那些为了不同的目的而参加这次铁拳大会的角色来夺取最终的胜利。在本作中有两个新登场的人物，他们的战斗最终会迎来怎样的结局呢？



……化丰富的故事情节。



PSP	SQUARE·ENIX	2006.05.25
	TAB	1—4人用/5040日元
勇者斗恶龙&最终幻想 富有街	全年龄推荐	



赠品交换所里有非常可爱的兔女郎姐姐在等待着你哦！

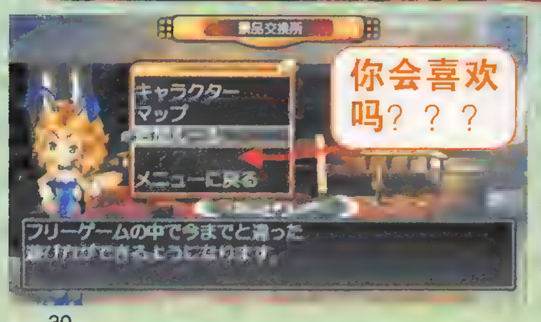
本期我们继续为大家介绍《富有街》系列最新作的一些情况。这个系列的玩法就是使用类似《大富翁》式的双六形式在地图上移动，移动的目的就是不断获得资金并且最终满足游戏中要求的目标金额。这次我们将为大家介绍一下游戏中的“赠品交换所”。在游戏刚开始的时候，有一些人物和地图是不能使用的。但是，通过在“赠品交换所”中的一系列活动就可以使用这些人物和地图了。

新要素 去赠品交换所来入手各种各样的新要素吧！

欢迎来到赠品交换所！

←在游戏中，如果玩家取得胜利的话就可以获得“富贵钱币”，使用这种钱币可以在赠品交换所中换来各种各样不同的游戏要素。那么，能不能交换到现在画面中的芙兰呢？

难道连芙兰也是赠品吗？



你会喜欢吗？？？

在游戏中获胜就可以取得富贵钱币！

《富贵街》系列都是能让大多数人乐在其中的桌面竞争游戏，游戏是用掷骰子的方式来进行的，如果在某一格停下的话，玩家就可以在这里购买商店或者股票。如果有其他的玩家在我们的格子里停留的话，我们就可以获得一定的金钱。在达到制定的最终金钱数量后，最先到达起点的银行城的玩家就是胜利者了！



水晶塔 心形的地图让玩家可以轻松的娱乐！

相信玩过《最终幻想3》的玩家一定不会忘记游戏中的那个超难的迷宫——水晶塔吧？在水晶塔里不但有各种各样的强力敌人，而且还没有记忆点，真是一个令人难以忘记的迷宫啊！本作中，水晶塔作为一个单独的小地图也出现了，玩家要想在这里取得胜利就要不断投资来扩建自己的商店。

←在《最终幻想3》中，水晶塔是一个非常广阔的迷宫。在本作中，它成了一个面积很小、分支很少的地图，非常适合新手来游戏。

两个活泼顽皮的大小姐魅力更胜以往 隆重登场！

《勇者斗恶龙》的代表中有两个顽皮少女也杀入本作之中，她们是《勇者斗恶龙4》中的阿里娜和《勇者斗恶龙5》中的比安卡。这两个少女将参加这场运气与头脑的战斗，获得赏金！

系列的历史

富有街2 霓虹灯是淡红色的

在《富有街》的第一作在玩家中获得了较高的人气后，背负着众人期待的第二作于1994年的2月在SFC上发售了。第二作的游戏规则基本上秉承了前作的内容，但是游戏的地图却是全新制作的。曾经写出过不少名曲的作曲家筒美京平担任了本作的音乐制作，这也使得本作成为了超越FANS期待的一作，它的完成度在系列之中是非常高的。

《勇者斗恶龙4》阿里娜 用拳头说话的公主

《勇者斗恶龙5》幼小的新娘子 比安卡

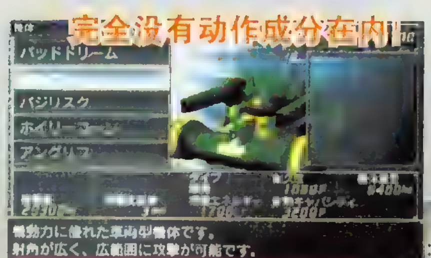


PSP	元气	2006年夏
	SLG	1人用/5040日元
杀戮之心		推荐年龄未定

通过对机体及程序两方面的设计来制作固定型号的机器人兵器！

虽然被称作“机器人大战”的动作游戏有很多，但是1995年在PS上发售的《杀戮之心》则与这些游戏有所不同。这是一款SLG游戏，在这个作品中，玩家的主要任务是要制作出机体和思考程序，组装成能够理解自己意图的机器人。现在，这个系列的最新作终于在PSP上登场了。本作很好地秉承了系列中的系统，机器人将按着思考程序自由地进行战斗。因此，在这个游戏中，玩家不能靠耍小聪明来取胜，只能享受硬派感十足的机器人大战。

完全没有动作成分在内！

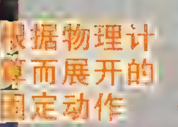


↑给自己的机器人注入爱情，制作出最强的机体和无敌的思考程序吧！要依靠理论来决定胜负。

三对三的自动战斗

→在本作中，战斗是自动展开的，玩家最多可以让三台战斗机器人组队去破坏敌人的机器人。在单机战和组队战中，玩家要及时调整机器人的设计理念。





根据物理计算而展开的固定动作



用语解说 玩偶物理模拟系统

本作采用的自由战斗的系统为游戏的表现注入了不平凡的能量，其表现之一就是玩偶物理模拟系统。这里主要是通过在尸体的表现中被使用的物理计算来再现失去力量的人体的状态。在本作中，这个系统主要是在己方机器人中弹后崩溃的时候才会用到。

用语解说 刚体模拟系统

下面为大家介绍的刚体模拟系统是指为了表现物体间发生的力的相互作用而产生的物理计算。在游戏中，刚体模拟系统主要被用来灵活地表现机器人中弹时所产生的冲击以及机器人和地形之间的摩擦等情况。

消除暴走OKE，从宇宙空间站中逃脱出去！

在木星的轨道上悬浮着一个封闭型的空间站——“弗拉坎”，其中的一台无人驾驶的机器人兵器“杀人过剩机体”（简称“OKE”）开始暴走。主人公凯歌为了就职而来到了这个拥有OKE开发设施的空间站，面对这个要命的危机，凯歌驾驶一台OKE与已经暴走的OKE展开了战斗！



←主人公是一名大学生，在这个空间站里进行兼职活动。当他在这里参观兵器开发设施时，被卷入了OKE的暴走事件。

←和凯歌一起来空间站参观的少女，她在这个事件中将会扮演怎样的角色呢？让我们期待她在游戏中献上的戏剧化的演出吧。

用粗糙的设计创造出来的类似兵器的机器人

在本作中，硬件设计主要是要求玩家为被称作OKE的机器人设计它的外观和基本性能。另外，关于机体的移动方式和武器装备的机械部分的构成也是在这个步骤中完成的。游戏中机器人机体的设计主要是由3D模型制作界赫赫有名的横山宏来担任的，本作中由他亲自制作的机器人和各种零件多达30种以上，玩家可以把这些机器人和零件自由地组合起来，按着自己的喜好自由地改造。



↑为了一对一单挑战而设计的机器人的式样是与组队战中使用的机器人完全不同的，玩家必须要重新组合出包括思考程序在内的新机体。

根据不同的目的和敌人来选择机体的类型

在本作中登场的机器人的型号大致可以分成5个种类，这次我们先为大家介绍两足型、车辆型和飞空型三个型号。除了这三种型号之外，还有擅长空战的飞行型机器人和以可以稳定行动著称的四足型机器人。在与敌人进行作战的时候，要及时地根据情况来调换类型。



两足型机器人
杰伊拉
这种机体的平衡性非常好，可以跳跃并且与敌人近身战斗，它的缺点是中弹后会简单的摔倒。

车辆型机器人
安格里夫
这种机体可以装载众多的武器和装甲，即使中弹后也不会翻倒，它唯一的缺点是移动时的旋转性比较迟钝。



飞空型机器人
拖拉伊波特
因为这种类型的机体可以贴着地表飞行，所以它的机动力很高，它的缺点就是机体上可以搭载的武器和装甲斗比较少。

软硬兵团速报

CYBERWARE EXPRESS

软件 Software G6/M3最强PDA系统首次露出“庐山真面目”

GBalpha(中国)有限公司在4月11日首次公开了其旗下最热门的掌机周边产品电影卡Evolution系列的G6/M3所在平台的PDA系统。此次的PDA系统基本公开了其组件的框架结构，从应用程序、应用工具到系统设置。包括了真人发声英汉词典、汉英词典、汉语词典等诸多词典工具，电话本、速记本、记事本等常用记事工具，计算器、汇率换算、单位换算等计算工具，参考资料、组件扩展和必要的系统设置选项等。功能十分强大，由于具备区域设置功能和推出不同的语言版本，因此将适合诸多国家和地区使用。软件发布日期，GBalpha研发部门尚没有公开任何消息，不过从其开发完成度来看，已经接近尾声，让所有电影卡的用户拭目以待吧。



硬件 Hardware EZ-FLASH4 正式发布，发卖日决定

4月15日，EZ-FLASH官网正式对外公布了EZ-FLASH的新型烧录卡EZ-FLASH4的发售日期和一些新功能。

以下为官方消息原文：

在NDS烧录卡战场已经打得热火朝天的时候，EZ-FLASH4姗姗来迟。

EZ-FLASH4在继承了EZFLASH 1/2/3一贯的良好GBA游戏兼容性以外。还具有以下新功能。

1、基于MiniSD的大容量低成本存储接口，GBA真卡大小。

2、GBA/NDS双启动Loader,支持从MiniSD卡升级。

3、基于MoonShell的多媒体功能(仅NDS)：图片浏览,MP3播放，视频播放。

4、独有Nand直读技术,NDS游戏不拖慢。

EZ-FLASH4定于4月21日开始出货，4月25日全面发售。售价考虑到商业运作瞬息万变以及其他不确定因素，现在只能透露位于市面上另外两个采用外置存储卡的烧录卡之间。正式价格25日会公布。

EZ4包装内赠送SD/MMC读卡器，还没买读卡器的用户就不用花钱去买了。

采用MicroSD卡,针对NDSL的EZ-FLASH4Lite正在开发中，完成电路板和模具设计后即可投入生产。

虽然来晚一步，但是凭着良好的做工和优质的售后服务，EZ仍然有信心得到用户们的信任和接纳。



硬件 Hardware SUPERCARD MINI SD公布

SC MINI SD烧录卡在4月15日正式公布，并且上市时间也定在了当日。比起原来的SC卡，



这次的SC MINI SD变动很大，不但SC卡的大小和GBA卡带大小等同，而且增加了记忆用的电池。具体变动如下：

- 卡带为GBA真卡大小，使用mini SD保证容量。
- 内置可充电电池能更好的支持SuperPass2无需重启机器，以及更好的支持游戏存档。
- 对NDS游戏的兼容性更高。
- 模具更加精细高档PC料工艺。
- 直插式设计，更换游戏更加方便。
- 价格不变，与SD版本一致。

汉化资讯

软件 Software 《FF4A》非官方完全汉化版公布

4月15日《FF4A》汉化小组公布了《最终幻想4ADVANCE》的完全汉化版。

以下是发布时的原文摘要：

此汉化版是基于2275－FF4A的英文版制作而成，可以继承原英文版记录，而与日文版记录无法通用。经测试，可以烧录。汉化版为全剧情、全道具及魔法、系统菜单的汉化。小字部分已经尽力了，大家可以通过改变模拟器的设置而调整为个人认为最佳的方式。

此汉化版补丁制作由游戏汉化乐园；天幻网；PGCG的各位热爱此游戏的玩家联合汉化完成，同时还要感谢汉化过程中所有关心和帮助过



的朋友以及天幻网提供了交流的平台。

之所以选择这个时候放出，也是考虑到跟“4A”拉上点关系(原游戏是05年12月15日发售)。希望改变大家对这个数字的看法(笑)。还望大家支持，多提宝贵意见。如果游戏中发现bug或其他可能因汉化而导致的问题。我们会尽量就相关问题更新补丁，不过对此并没有完全的保证。

主角名字默认为中文，可以更名，但不支持中文输入，已有的存档也不支持中文名，必须从新开始。

请保持该压缩包的完整性。

制作组成员名单：

制片：elffinal

导演：九村

剧本：lazycai　ovelia　pfermat　seacer　飞翼零式　吴冬寒　诸神之黄昏

监制：lazycai　飞翼零式　莺莺　左顾右盼

美工：elffinal

软件 Software 牧场物语DS汉化进度更正

在上期刊登的《牧场物语DS》汉化进度中，汉化进度90％的消息属于收集情报时有



误，现经该汉化组成员——罗伊SD提出并指正，目前《牧场物语DS》的翻译进度为30％。

感谢罗伊SD的及时发现和指正，以及对本刊的支持。在这里向汉化小组和各位读者表示歉意。

汉化成员名单：

破解：张老批（Mobile）

翻译：罗伊SD(Mobile)、guyking(NDSBBS)、死神迪奥（NDSBBS）

翻译进度：30％

PSP综合报道

■ 文责/剑纹

UMDGen PSP v3.00正在开发

4月10日UMDGen宣布UMDGen PSP v3.00版的众多新特征。在Beta版截图中，我们看到V3.00最大的改进是压缩或解压文件时，可以看到更多关于游戏的信息，包括：游戏图标、标题、游戏盘ID、游戏版本等。其他的新特征还有很多，比如增加了更全面的窗口浏览功能，可以更方便地增加或删除ISO中的文件等。

PSP游戏破解情况喜人

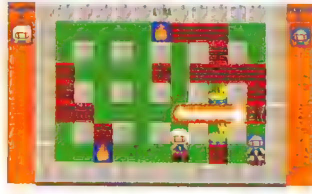


MPH Game Loader的推出让PSP玩家爽了一阵子，它实现了在1.5的机器上玩2.0版本游戏的梦想。不过《怪物猎人》迟迟不能被MPH运行，不得不说是个遗憾。而且随着PSP固件的升级，更多的2.6版本游戏无法运行。

如今这种情况随着Run UMD的不断完善得到解决。最新修改版本的Run UMD已经实现了在1.5版本的PSP上运行大多数2.6版本的游戏，并且能够比较完美地运行《怪物猎人》（目前还不能联机）。修改版的Run UMD使用方法很简单，下载使用Run UMD破解过的游戏ISO（当然也可以自己破解），解压缩后拷贝到记忆棒的根目录，然后在PSP中放一张随意游戏的UMD盘，再和UE8C配合使用即可。破解原始ISO的方法也很简单，运行UE8C后退出，再运行Run UMD按○键破解，按×键运行。

PSP游戏自制程序

Lua Player是PSP上的一款基于lua程序的平台，玩家通过它可以非常简单地制作出自己的PSP游戏。当然，如果你是个程序方面的菜鸟，



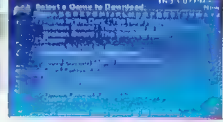
目前还不能制作自己的游戏，通过它也可以玩别人做的游戏或者运行各种程序。

Lua Player在目前PSP 1.0、1.5、2.0的机器上都可以使用，如果你对这个Lua Player程序感兴趣的话，可以去Lua Player的官方网站看看，上面有详细的教程和源文件下载，还可以和全世界自制游戏爱好者们进行交流。（http://www.luaplayer.org/）

英文原名	中文名称	备注
[illegible]		
007 Russia With Love	007来自俄罗斯的爱	
Championship Manager 2006	足球经理2006	原始ISO
Death Jr.	小死神	--
DerbyTime 2006	德比赛马2006	原始ISO
Gradius	宇宙巡航机	修正版ISO
Metal Gear Ac!d 2	合金装备Acid2	--
Monster Hunter Portable	怪物猎人	原始ISO
Monster Kingdom	怪物王国	原始ISO
Naruto	火影忍者	替换成2.5版的PRX文件
Pacman World 3	吃豆人世界3	--
Pursuit Force	强力追击	原始ISO
Street Figher 3	街头霸王ZERO3	--
Tokobot	机关	--
Untold Legends 2	刀锋战士2	--
Worms	百战天虫	--
Ys: The Ark	伊苏	--
[illegible]		
Fight Night 3	搏击之夜3	--
King Kong	金刚	--
Lemmings	旅鼠大冒险	--

假消息？

四月初qj.net博客网站放出了几张PSP上的PS模拟器图片。从图上可以看到，通过屏幕上方字母索引表可以快速找到PS游戏，系统给出游戏的细节。如图显示的PS经典赛车游戏GT2，价格为15美元，支持最多6人WiFi联机游戏。在列表里我们还能看到《最终幻想7》、《合金装备》等超经典游戏。但是，SONY官方发言否认了这些图，发言表示SONY从没放出任何PS模拟器的图片。



"One Station"参上！

国产掌机惊现市场！

■ 文责/岚枫

就在国内的掌机玩家还在回味着GB、GBA时代的美好回忆，憧憬或是正享受着次世代掌机DS、PSP带来的惊喜和游戏快乐时，一台由国人制作的掌机惊现市场。掌机迷编辑部自然不会错过这样的大新闻的，第一时间拿到了样机与卡带为广大读者献上详细的编辑部评测！



主机尺寸	10.2cm(长)×6cm(宽)×2.95cm(厚)
重量	75克(不包含卡带)
CPU	8BIT & 16BIT
使用电源	AAA电池×3
液晶屏尺寸	2.5英寸
液晶屏发色数	2万6千色
按键十字键	A、B、T、HOME、START
输出	AV输出(另可用电视做显示器)

编辑部拿到的样机是一款型号为M-100蓝色机器，主机的外表采用的塑料材质，拿在手里显得非常的轻盈，即使放入3节7号电池也不会感到有丝毫的不适。主机的整体感觉与GBM非常接近，但是在细节方面还是有些许的差距。这主要体现在按键的手感上，尤其是十字键是类似于WS/WSC那种方式设计的，估计在玩一些动作游戏上会有一些不便。因为机体被设计的比较厚，拿在手中反倒是比GBM更舒服一些。A、B、T三个主操作键足以应付FC、MD上的绝大部分游戏，但没有SELECT键对个别FC游戏肯定会有影响。RESET键的设计一定让一些骨灰极玩家找到从前玩FC主机时的感觉。

OS采用的主机外置扬声器的设计，音量适中，只是在玩个别游戏时偶尔会出现暴音的情况，没有耳机插口是个不大不小的遗憾。OS的卡带与GBA的卡带大小相近，但因为无法完全插在主机里而有些影响美观。如果说从主机外观上看不到这台主机有什么吸引人的元素的话，那么请开启你手中的OS吧，惊艳的屏幕表现即使是与那些日本老牌厂商的掌机相比也不逞多让。2.5寸的屏幕在亮度、发色以及可视角度上都有不俗的表现。画面的发色相当的艳丽，虽然现在手头的游戏画面多还比较单调，但可以预想到今后如果有大容量游戏面市的话，如此优秀的液晶屏是绝对可以胜任的，更何况这还是一台仅售200多元的掌机。



→图中OS演示的是MD游戏《索尼克1代》，通过对比可以发现OS的屏幕要比GBM的好出一大截。更让人感到惊喜的是OS液晶屏的响应时间非常的短，即使是高速飞奔的索尼克也不会有眼晕的残影出现。





←OS支持的游戏中不乏当年的一些经典作品（左图分别为《三目童子》和《超级忍》）

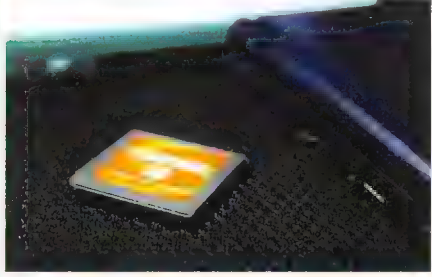
目前OS支持的游戏还是以FC和MD为主，还有一些比较简单的原创游戏，并且都以专用卡带的方式推出，据说以后还会支持GBC的游戏。现在仍然还在开发后续产品以使其可以支持MP3、MP4的播放、阅读电子书等功能。就厂商表示，即将推出的MD专用烧录芯片可以使玩家以非常低廉的价格烧录到自己喜欢的MD游戏。现在唯一有些担忧的就是烧录设备点的普及，如果玩家拿着卡没地方烧游戏可就不太妙了。

编辑部的试玩终总结：

首先必须承认，OS的确还有一些需要改进的地方。但我们的确能够在它的身上看到诸多的亮点。用电软编辑猴子的话说就是："如果能够在这台机器上能玩到一些FC上的经典文字游戏，就是值了！"如此低廉的价格对于国内以学生为主体的掌机玩家群实在是太适合不过了。尤其是对于一些喜欢怀旧的玩家。小枫在试玩过程中不断的回忆起少年时代那些美好的回忆。希望OS的厂商不会让我们失望；希望能够有更多经典好玩的游戏登陆到这台国产掌机上。"One Station"——请一路走好！

NDSL完美刷机手册

首先需要解释的是，虽然在前几期我们介绍了NDSL刷机的相关解决方案，也就是用FLASHME V7来给NDSL刷机，然而FLASHME V7却是白玉微瑕，不能让刷机后的NDSL实现亮度调节功能，这样一来NDSL相比较NDS多出的一大功能就不能发挥作用，着实让人觉得郁闷，所以许多NDSL玩家都没有给自己的爱机刷机，要么继续玩正版卡，要么使用PASSME2来引导NDSL玩烧录卡。



大完美：支持可调节NDSL亮度的FLASHME LITE发布

然而就在大家期待FLASHME V8发布时，著名的掌机软件开发者LOOPY发布了一个FLASHME修改版名曰“FLASHME LITE”，此版本由普通的FLASHME修改而成，最大的特点就是支持NDSL调节亮度，一时间掀起一股NDSL刷机风，今天我们的NDSL刷机教程就是以该版本的FLASHME为基础，倘若没有这个版本的FLASHME发布，那么就谈不上完美的NDSL刷机方案，所以每一位刷过机的NDSL玩家都不要忘记感谢这些默默奉献的开发者们。

目前FLASHME LITE是BETA版，所以我们也期望正式版早日推出，这样就能够解决现有的某些问题（虽然目前从使用来看没有发现什么问题）。

准备工作

硬件方面，我们需要以下物品：

1、NDSL，目前所有的NDSL都可以刷机，无论白色、冰蓝色、深蓝色都可以。

2、PASSME2设备，由于NDSL必须要PASSME2设备才能引导，所以必须要是PASSME2内核或者可以升级到PASSME2内核的PASSME引导卡才能够成功让NDSL运行FLASHME程序，例如：Superpass2、EZPASS2、PASSKEY2、PASSME2增强版、PASSCARD2，Spritekey（原本不支持，但是现在GBALINK官方推出了刷机线，所以也可以让Spritekey升级成PASSME2内核）等，最普通的PASSME（也就是那种非常简陋的，没有外壳的版本）以及在市场上较流行的那款由EWIN发售的PASSME都可以用刷机线升级成PASSME2内核。

3、烧录设备，如SC-SD、M3-SD、EZ FLASH、GBALINK等。如果是普通的GBA烧录卡，只要支持GBA单卡模式，那么也可以刷机。

4、铅笔或者金属起子等用于短接SL1的设备，在这里推荐2B的铅笔，从使用来看，它的效果最好，甚至要比金属起子的效果都还要好。

软件方面，需要准备好以下软件：

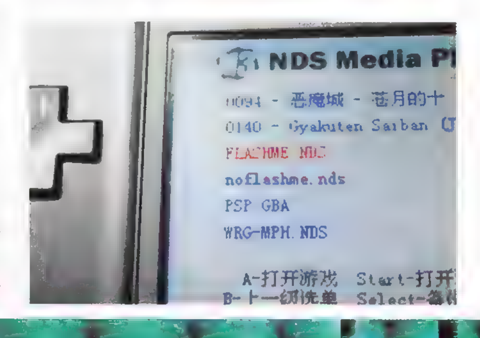
1、FLASHME LITE版，毫无疑问这个软件是必备的，如果没有它，就是巧妇难为无米之炊了。该文件可以到云云的个人网站：http://www.yyjoy.com下载，目前分为没有健康提示和有健康提示两个版本。

2、PASSME2的设置文件，由于本文的重点是NDSL刷机，所以PASSME2的设置等流程就忽略不谈，读者若有不懂可以查阅以前的《掌机迷》上面云云撰写的相关文章，如SUPERPASS2、EZPASS2、PASSME2增强版的使用方法。

刷机步骤

一、烧录卡的设置

在此以Supercard为例，首先我们需要将Superpass2的设置文件拷贝到SD卡里面，比如引





导用的正版卡是银河战士弹珠台，那么就可以把AP2E-0.gba以及AP2E-0.sav这两个文件拷贝到SD卡里面，然后将FLASHME文件也拷贝进去，而普通的烧录卡则是将FLASHME文件烧录进入，然后再烧录AP2E-0.sav这个存档文件就OK。需要注意的是，倘若是GBA烧录卡而非NDS烧录卡，则需要将FLASHME文件转换成GBA格式。

二、PASSME2的设置

由于刷机过程中比较重要的一个步骤就是用PASSME2引导NDSL进入NDS模式，所以首先我们应该设置好PASSME2以便成功进入NDS模式，由于篇幅问题所以不能详细介绍PASSME2的设置，所以请玩家依据自己的PASSME2设备使用不同的设置方法，以Superpass2为例，按照以下方法就可设置好：

1、下载Superpass2的软件并安装好

2、将Superpass2连接至刷写器，将刷写器插进电脑的打印机接口，用USB线将刷写器与电脑的USB接口连接起来，用USB口为刷写器供电。

3、运行Superpass2的软件，选择适合自己正版卡的代码并用其刷写Superpass2。

4、到Superpass2的安装文件夹内找到正版卡所对应的GBA文件以及存档，比如AP2E-0.gba以及AP2E-0.sav，将其拷贝到SD卡或者烧录到烧录卡内。

5、在GBA模式下运行AP2E-0.gba，马上关机，然后迅速插上Superpass2并开机，这时候NDSL会自动进入NDS模式，这时候就可以运行刷机程序给NDSL刷机了。

目前有许多朋友都是使用PASSME改造的PASSME2，它们的使用方法和Superpass2类似，都是先运行GBA文件（要烧录存档文件），然后再迅速关机，插上PASSME2，马上开机，这样就可以进入NDS模式了。不过许多朋友反映在这一步骤会出现白屏，其实一般来说只要PASSME2没有问题，那么就是属于操作问题了，而具体的问题就出在插PASSME2这一步上,所以我建议大家改变一下操作方法，在进入GBA模式后就马上插入PASSME2，这样就不用等到关机时再插入，节约了时间，关机后只需要简单再开下机就可以了，出现白屏的几率将会大大减小，如果有朋友在刷机时出现类似问题，可以参考一下我的建议。

三、刷机实战

倘若烧录卡以及PASSME2都设置好了，那么下面就应该进入实战过程了，在进入实战时，我们的前提条件是：NDSL的电池盖已经用起子打开、NDSL已经进入了NDS模式，也就是可以运行FLASHME程序或者已经运行了FLASHME程序，那么，下面就让我们开始刷机吧！

进入了FLASHME程序，首先可以看到“LITE BETA”的字样，说明这个是LITE的专用版，此外在屏幕下方还可以看到关于FLASHME以及NDSL固件版本的提示，确定一切没有问题后，按下“XBXB”开刷！

按下“XBXB”后，就会出现一个进度提示，初期是0%，这个时候可以就需要用铅笔或者金属起子将NDSL的SL1短接了，在这里还要专门给大家讲一下NDSL的SL1，NDS不同，NDSL的SL位置稍微变化了一下，现在移动到电池仓的下方，看到左边的两个小孔了吗？最左边那个小孔就是SL1了，刷机的时候需要用导电物品将其短接起来，这样才能够让进度开始走动，否则一直停留在0%可是刷不了机的。

当然，在刷机过程中可能会出现进度停住的现象，那时候就可以是SL1没有短接好，注意再次短接就可以继续让进度走动。进度走动到100%也就是意味着刷机完成了，在进度走到100%前千万不能关机，否则NDSL极有可能变砖头！刷机完成后就可以把电池盖合上，然后就可以无需正版卡玩烧录卡了，自此大功告成！再测试NDSL的WIFI下载功能：正常！聊天室功能：正常！游戏的WIFI联机功能：正常！剩下的，就是我们开心地玩游戏咯！

文/ yyjoy.com窗外不归的云　责编/岚枫





M3专栏

责编/岚枫　文/窗外不归的云

上月发售的M3 MINI SD在外接存储卡类NDS烧录设备的体积方面再创新高，虽然没有做到真正GBA真卡大小，但是它却是目前最小的外接存储卡类NDS烧录设备，此卡一推出就受到玩家的欢迎，加上现在市场上MINI SD的价格也相当便宜，所以M3 MINI SD有望在短期内实现较好的销量。

与此同时，电影卡官方也发布了M3最新的C18内核，该内核增加GBA/NDS游戏联动以及增加了新的NDS游戏高速备份功能。联动使用说明：

●1.利用M3 Game Manager软件把2个对应的NDS/GBA联动游戏写入SD卡上；(与平常拷贝添加游戏做法一样，无须改变游戏档案名称。)

●2.把SD插入M3，启动M3，在NDS游戏菜单内先选取能联动的*.GBA游戏，并按A键确定该选择；

●3.然后选择对应可以联动的NDS游戏，也按A键确定选择。

●4.M3会自动把GBA游戏及NDS游戏载入并进行相关设置，从而实现方便而功能强大的联动功能。

联动特点：

◆由于独家采用高容量记忆IC，NDS游戏进度/GBA游戏进度/GBA即时存档进度，可同时存在，不互相影响；

◆联动的游戏由于具有独立的存档，因此可以实现更多的联动效果；

◆无须更改游戏档案名称，GBA游戏、NDS游戏和GBA/NDS联动游戏均可照常直接写入SD卡上运行；

◆玩联动游戏时，请尽量在关机重启动后进入。(有部分联动游戏在复位后进入，不能正常启动联动模式)

◆刷机或非刷机NDS均可使用联动功能，但刷机要刷V6或以上版本的FLASHME；

◆如果用户要运行后缀名为.ds.gba/.nds.gba/.gba等NDS游戏，可按2次A键运行。

此外，近期电影卡公司也发布了M3/G6专用的NDS ROM DUMP工具，拥有正版卡的玩家可以利用M3/G6将其ROM DUMP出来备份了。

具体备份步骤：

●1.把dumper.nds放入G6/M3，并在游戏图标内选择运行；

●2.按select键，并确定DS游戏卡已经放入，按A键开始；

●3.在即将完成备份前，系统会要求使用者把DS游戏卡直接插入NDS主机的插槽上。(如果使用引导卡备份，请先移除Passkey/Passme把DS卡直接插入DS插槽上；刷机情况下，请把DS卡弹出后再重插一次)

●4.按A确定后，备份立即完成。

●5.程序会自动在G6-Disk/CF/SD上建立一个"CleanRomDump"的目录，用户可在这目录内找到刚才备份的游戏，此游戏档案已经是通用的clean dump rom，所有NDS烧录卡适用。

(备份出的游戏是符合CELAN DUMP标准的，然而能否使用需要视乎烧录卡和转换软件的兼容度如何)

关于DUMP软件的使用提示：

◆本程序可配合G6,M3-CF,M3-SD系列使用，G6、M3-CF读写速度比目前最通用的备份工具快，由于SD版本写入时需要用到软件计算CRC校验码，所以写入时间会较长；

◆本程序要配合M3内核C18以上才能正确读取资料；(G6要配合内核V3.23以上)

◆虽然非必要，但建议使用前先在PC上格式化到FAT格式后读写，以便备份过程更快更稳定；

◆备份过程请确保机器运行的稳定性。不要使机器遭受振动、电磁干扰等。请确保主机电池电力充足，必要时请接入NDS的充电器。备份过程中不要试图强行关闭NDS电源，以防止引起储存设备出错。

备份性能：以"波斯王子"256M游戏作测试：

G6	备份需时 1分50秒
M3-CF	备份需时 3分32秒
M3-SD	备份需时22分32秒

更令人惊喜的，此软件能读取加强保护作用的NDS游戏，例如一些新加密的游戏，包括：生化危机DS 等。

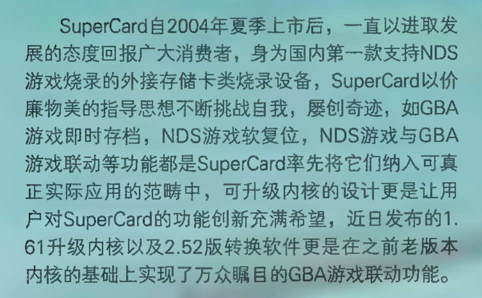


SuperCard专栏



责编/岚枫

文/窗外不归的云



SuperCard自2004年夏季上市后，一直以进取发展的态度回报广大消费者，身为国内第一款支持NDS游戏烧录的外接存储卡类烧录设备，SuperCard以价廉物美的指导思想不断挑战自我，屡创奇迹，如GBA游戏即时存档，NDS游戏软复位，NDS游戏与GBA游戏联动等功能都是SuperCard率先将它们纳入可真正实际应用的范畴中，可升级内核的设计更是让用户对SuperCard的功能创新充满希望，近日发布的1.61升级内核以及2.52版转换软件更是在之前老版本内核的基础上实现了万众瞩目的GBA游戏联动功能。

本次内核软件更新主要内容：

●1. 升级内核PCE模拟器到PCEAdvance7.5,GBC模拟器到goombacolor_alpha6.（使用方法：直接拷贝.GBC后缀名的ROM到闪存卡即可）

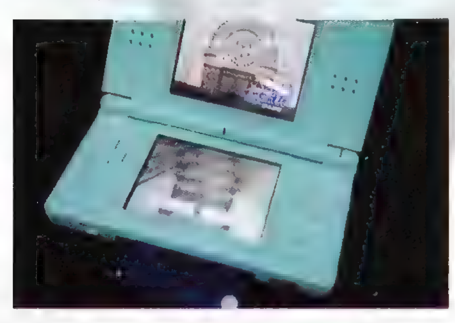
●2. 解决0239,0276,0283等等一些NDS游戏GAME OVER后白屏的BUG.部分WIFI不能问题修正（例如死神WIFI等等..）

●3. 增加了与GBA联动的功能,如果运行NDS游戏时发现同目录下有同名的GBA游戏,内核会先装载GBA游戏,以实现联动功能(例: 0094.dsq,0094.gba,那么0094.dsq与0094.gba会实现联动)

注意事项：需要玩联动功能的玩家GBA ROM不要转换！请确保您的GBA ROM是Clean ROM不被修改或是打过一些补丁的。语言版本需要于NDS对应版本一致。例如：0094日版恶魔城苍月对应的GBA ROM需要是0996 日版晓月圆舞曲。游戏名称不要太过于长以免识别不到。

●4. NDS补丁库更新至编号0380，经测试编号0–0380的NDS ROM全部可以运行。

●5. 转换软件内置IPS补丁更新到23个。



从实际情况来看，仍然有少数玩家在GBA游戏联动这方面存在使用上的疑惑，在此就详细地给广大读者讲解一下。

首先请确认下Supercard的内核为1.61版，NDS使用FLASHME V6以上的版本（含V6），倘若没有刷机，则可以使用Superpass，新版的NDS/IDS或者NDSL可以使用Superpass2。



以0186 – 逆转裁判–复苏的逆转为例，如果要实现这个游戏与GBA版游戏的联动功能，那么就必须准备好0186 – 逆转裁判–复苏的逆转以及可以与它联动的GBA游戏编号为0140的逆转裁判的CLEAN ROM，所谓CLEAN ROM，其实就是指由ROM DUMP组织直接DUMP出来的，没有经过任何软件转换，也没有打过任何补丁的ROM，只有使用这种ROM，才不会出现联动失败的情况，倘若玩家在尝试联动的时候屡次失败，而联动方法却没有错，那么就需要观察下ROM是否是CLEAN ROM，或者ROM曾经打过补丁（比如汉化补丁或者），如果是以上两种情况，就需要去下载CLEAN ROM了。

普通情况下我们玩GBA游戏需要用Super Card转换软件进行相关格式的转换，但是由于前面提到的原因，我们不能像平常一样对GBA游戏进行转换，正确的步骤是：

●1、将下载到的GBA ROM拷贝到SD卡任意目录中，文件名不要过长，如用“0140.gba”命名。

●2、用Supercard 2.52版软件将0186 – 逆转裁判–复苏的逆转转换为SC专用的格式，并将其ROM文件以及存档文件分别命名为“0140.dsq”以及“0140.sav”，拷贝到之前“0140.gba”文件所在的目录中。

●3、在NDS模式下找到“0140.dsq”文件，点击运行，我们会看到系统会自动加载“0140.dsq”，只是与平时不同的是，系统在本目录下找到了与“0140.dsq”同名的“0140.gba”文件，这时系统会自动加载该文件，然后会进入NDS模式运行“0140.dsq”文件，正如同用正版卡联机一样，游戏会提示联动成功，并且我们可以直接进入逆转的全部五个章节，此时用Supercard成功实现联动功能。

M3家族新成员
M3-MINISD P彻底评测
——祝贺"瘦身"成功

文、责/岚枫

小枫写在前面的话

当初的M3-SD虽然在硬件设计以及游戏的兼容性上受到了玩家与媒体的一致美誉。但"硕大"的身材却使一些追求视觉效果的玩家将其排除在视线之外，即使是插在NDS上还要凸出那样一大截，无论如何都会有些不爽吧。

我想M3厂商应该也在很快就意识到自己产品所存在的弊端，而在积极的策划着接下来的改良的计划。其实就在近2个月之前，小枫已经从厂商那里获得了内部消息，M3将要在接下来一段时间内，连续推出两款针对外接存储卡的改进型烧录卡。软件的更新换代是必然的，更重要的是卡带的体积得到了大幅度的缩减，这样就可以彻底摆脱了其体积过大的诟病。

但俗话说得好，人算不如天算……此时NDS全世界范围内的大热卖，没有人认为老任会叫家人砸自己的场子一样。但老任还是"逆天"的提前推出了NDS的改进型NDSL。就在广大的烧录厂商通过内部消息了解到，并开始庆幸自己的烧录设备还能够完美运行在NDSL主机上的时候，另一个与外接存储卡烧录设备息息相关的敏感因素却不经意间发生了改变——那就是体积！众所周知，NDSL减小了GBA的卡槽大小，而目前市面上的所有主流NDS烧录设备无一不是利用这个卡槽。厂商呕心沥血研发的新型烧录设备因为NDSL的出现而在发生着巨大的变化。而这其中就小枫认为受冲击最大的显然就是M3厂商。NDSL的出现完全打乱了他们的步伐，而正是因为这样才会出现接下来M3-SD P刚出现不久就被自己的兄弟M3-MINISD P所取代的闹剧。



↑与当初的M3-SD相比，M3-MINISD P缩小了1/3还要多的体积

当然，无论是最早的M3-SD，还是后来的M3-SD P和M3-MINISD P，小枫都使用了不短的时间，并且对于M3系列产品一贯的高品质始终是赞不绝口。如果排除价格因素，目前市面上的烧录设备M3-MINISD P绝对是首选目标。

M3-MINISD P彻底评测



相比它的前辈M3-SD P，M3-MINISD P在外观上还是有不小的变化。体积缩小是肯定的,还有一个显著的变化就是MINI SD卡的插槽被安排在了上方。虽然这样的设计可以避免烧录卡在拔插的过程中划坏主机的卡槽，但另一方面也容易因误操作而将MINISD卡带电拔出。相反如果将卡槽设计在两侧则不会出现这样的情况，总之各有利弊吧。M3-MINISD P的外壳仍然延续了系列产品，在做工上感觉有些粗糙，并且掉漆现象也比较严重，总给人一种不皮实的感觉。虽然这样设计与NDS主机比较相配。但如果继续使用在今后的NDSL主机上的话，多少有些不伦不类。如果可能希望厂商能够使用磨砂面的硬塑料外壳，这样不仅美观，也可以配合各种颜色的NDSL主机，并且结实耐用。

很可惜的是，这次的M3-MINISD P并没有做到真正的GBA实卡大小，而是在宽度上稍微多了几毫米，但如果是用在NDS主机上倒几乎可以忽略。那样毫厘间的差异不经意的话是看不出来的。也算是可以提前享受到GBA实卡大小烧录设备带来的新鲜感。至少这是目前市面上最小巧的外界存储卡的NDS烧录设备。



↑M3-MINISD P与GBA卡的比较图

但如果是在NDSL上使用M3-MINISD P，外观就要大打折扣，相比之前的M3-SD P，M3-MINISD



P并没有太大的区别，都是凸出一大截。再加上颜色上的不搭配，对于追求完美的玩家来说，这样的组合未必合适，当然目前来说还是最好的。今后是否能够出现对应NDSL主机完全不凸出的烧录设备，我们还要拭目以待。



从名字上就能看出来，M3-MINISD P采用的存储卡是MINISD卡，随着更加灵巧时尚的NDSL的出现，今后的GBA卡槽烧录设备所使用的外接存储卡肯定会越来越小。虽然较普通SD卡，MINISD卡在读取和存储速度上都有些不足，但从实际的游戏运行以及第三方软件的测试上并没有发现丝毫的拖慢。可以说在硬件的设计上，M3厂商还有相当明显的优势的。



↑M3 MINISD P的宽度与普通SD卡的长度相近，现在的烧录设备集成度真的是越来越高。

一直以来M3系列产品最大的优势就是它独特的硬件设计和接近完美的游戏兼容性，M3-MINISD P在内核上与它的前代产品没有丝毫的区别。对新游戏的支持依然十分完美。在多媒体方面，新增加的供玩家试用的扩展模式，也就是M3改良内嵌的Moonshell 0.9版程序依然可以完美运行。这个扩展系统的操作界面非常接近于我们平时所使用的PC平台上的WINDOWS，在这里可以非常方便的用触笔来实现电影、音乐的播放，以及阅读电子书。最重要的是它灵活地运用了DS主机的双屏特点。可以想像如果这个系统今后可以开发完全的话，通过一块小小的M3卡就可以使你手中的DS主机变成一块功能超越PSP的多媒体平台，这也正是M3在硬件设计上的过人之处！

总结：就在截稿前，得到了最新的消息，同样是使用MINISD卡作为存储卡的SC-MINISD与EZ-FLASH4即将上市，并且都是GBA实卡大小。这对于M3厂商来说的确是个不小的挑战。NDSL的出现加速烧录卡厂商之间争夺市场的步伐，到底最后谁才是最后的赢家还是让我们拭目以待吧。



↑小飒自定义的桌面，与目前在编辑部中所使用的PC桌面相同，怎么样漂亮吧！

优点：低耗电、多媒体功能强大、游戏兼容性接近完美。

缺点：高价位、外壳质量有待提高、不是GBA实卡大小。



↑小枫的恶趣味，将赵本山的小品全集都转成了.dpg格式，带到编辑部来后引起众小编的极大兴趣



↑.dpg格式的日剧版《H2》，配合NDSL的超高素质屏幕，也可以看得有模有样。



秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡"你想说的话"中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明"秘技侦探团"（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为"秘技侦探团"。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/暗凌



秘技

NDS 圣剑传说 玛娜之子

装备上フィーバースロット后，当FEVER槽满的时候，靠近木桶等HP较高的东西或者无敌状态的敌人，使用FEVER技能攻击，如果是能掉落金钱的敌人，运气好的话一次能拿到不少钱。

一个小BUG：在最初的BOSS战中按住B键就会在HP只剩1的时候保持不死。

一些合成公式：

フックショット=力の结晶+スティールフック
ダブルアタック=力の结晶+ソニックウェイブ
大回转=力の结晶+ジャイアントスイング
つらぬきの矢=力の结晶+スリーウェイショット
パワースイング=力の结晶+ブレイクショット
绝对ぼうぎょ=力の结晶+マイティガード
ララバイ=力の结晶+大音量
ひらめきの结晶=力の结晶+知识の结晶
うら奥义・ソード=力の结晶+サラマンダーの友
うら奥义・ハンマー=力の结晶+ノームの友/ドリアードの友
うら奥义・ボウ=力の结晶+ウィスプの友
盗贼の心=力の结晶+守りの结晶
急成长の心=力の结晶+心の结晶
倍倍ゲーム=力の结晶+草花のいたわり/星くずのいたわり/かんごしの心得/魔法使いの心得/天使の心得

NDS BLEACH DS

特殊灵符出现密码如下：

No.1：左、下、X、A、下、右、上、下。
No.2：左、下、下、上、上、下。
No.3：L、下、左、上、A、上。
No.4：下、左、上、左、R、A、上、X。
No.5：左、下、上、X、右、右、上、X。

GBA 超级机器人大战OG2

在15话三BOSS出现后存档。用记忆棒备份进度，然后选择编辑该进度，之后分别查找BOSS的EN值在它后面的三个字节就是BOSS和HP地址。之后把后两个字节的值与同一竖行的00换个位置（千万别把3个BOSS的HP都改成0）之后再回到游戏，BOSS就可以被秒杀。此秘技可对应游戏中所有的BOSS和杂兵，可以修改金钱与道具，（修改金钱是只要把当前金钱与旁边的FFFFFF换一下位置就可以了，另外金钱的地址为03AC8）



PSP 怪物猎人P

打败黑狼鸟イャンガルルガ的简单方法：

1、拿到虫の死骸接受任务"怒りの黑狼鸟"和"逆袭の黑狼鸟"。

2、前往7区，把虫の死骸给山菜ジイさん，换取特产蘑菇。

3、等20分钟。

4、完成任务，拿报酬去吧！

5、再次接受任务。

用以上方法后，黑狼鸟イャンガルルガ的体力就会大幅度降低，很容易就能打败了。

需要注意的是，如果ガルルガ已经受到伤害的话，该方法就会失败，必须再一次联动才能挑战。

游戏中有一些可以卖到高价的物品，比如在任务"大怪鸟の异常发生！！"中，打倒两三只或者更多的イャンクック，取得材料拿回去卖的

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

话，一次就能得到6000左右的金钱，尤其是怪鸟的甲壳、耳朵、翼膜的售价非常高。

另外还有几条小技巧和大家分享：收集蛋的时候用好落とし穴会让任务变得简单的多，连续按SELECT键的话，就可以把怪物踢翻倒地，吃下毒テングダケ的话，并不是使体力下降，而是使体力最大值上升。



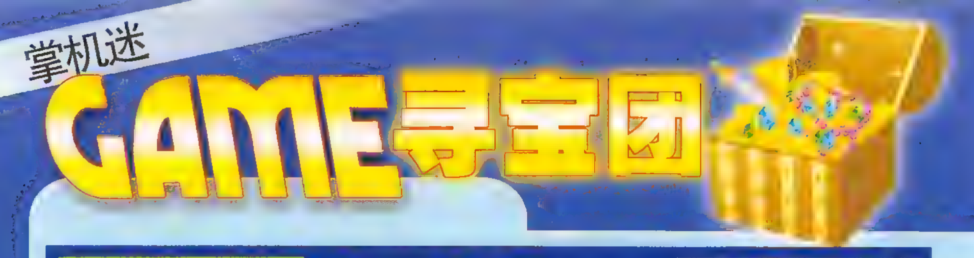
精灵捕捉金手指：想遇到001号妙蛙种子，只要在VBA模拟器的金手指->金手指列表->修改（G）中输入082F043503A4E7ED，之后去任意迷宫都会遇到妙蛙种子，一次只能输一行。

友情提示：由于是GameShark码，只有关闭模拟器重开代码才会失效。

提供者：PMGBA

编号	日文名	中文名	GS码
编号	日文名	中文名	GS码
315	ロゼリア	毒蔷薇	D6247FACFB65D6EA
316	ゴクリン	溶食兽	4EBCAA0A1739F6CE
317	マルノ-ム	吞食兽	0E08514FB8739319
318	キバニア	利牙鱼	18B8746A036C1E6D
319	サメハダ-	巨牙鲨	4022750CE8F057F8
320	ホエルコ	吼吼鲸	84D9EBBCB663719B
321	ホエルオ-	吼鲸王	050A99F54D51AA4B
322	ドンメル	呆火驼	CEDF2BF4CA1DB13C
323	バク-ダ	喷火驼	BAD607A4F5891F69
324	コ-タス	煤炭龟	FD359CFA2A24CE91
325	バネブ-	跳跳猪	C959D2A1629D413B
326	ブ-ピッグ	噗噗猪	79C9C5F2FDA6A748
327	パッチ-ル	晃晃斑	5B7DA1A1D117AE31
328	ナックラ-	大颚蚁	E6C80ACC795BCAEF
329	ビブラ-バ	超音波幼虫	DE135D22C45E8387
330	フライゴン	沙漠蜻蜓	DF2A0FD888BC2E75
331	サボネア	沙漠奈亚	18251670BA16FB6D
332	ノクタス	梦歌奈亚	0E2CCE670DA344A5
333	チルット	青绵鸟	5472CAC94650012E
334	チルタリス	七夕青鸟	5DAB14D1B537AE28
335	ザング-ス	猫鼬斩	C4DA6D6231AD75FC
336	ハブネ-ク	饭匙蛇	96627B82DF65071D
337	ルナト-ン	月亮岩	0EDB8C7D021998D5
338	ソルロック	太阳岩	DB6AA0B3D431B769
339	ドジョッチ	泥泥鳅	A03665B7013FBFE8
340	ナマズン	鲶鱼王	45C4744BE9031995
341	ヘイガニ	龙虾小兵	9CAFBE2B769A21D1
342	シザリガ-	铁螯龙虾	60A42196D054DFF5
343	ヤジロン	天秤偶	405B381FDBD9C36F
344	ネンド-ル	念力土偶	F64C71EAA2B7530D
345	リリ-ラ	触手百合	BC7D76FB55C42D5E
346	ユレイドル	摇篮百合	887043A8B8EC4946
347	アノプス	太古羽虫	92E64A19C1BD729E
348	ア-マルド	太古盔甲	718599796E681E92
349	ヒンバス	笨笨鱼	44BC0D8B9AD3088A
350	ミロカロス	美纳斯	44E29572FBE304B1
351	ポワルンN	天气小子-N	F908E2B3C7F3701E
351	ポワルン雪	天气小子-雪	AD18A7F5C2E2C4DA
351	ポワルン晴	天气小子-晴	39DDA991C0DF7F2C
351	ポワルン雨	天气小子-雨	106ADA657A3A588A
352	カクレオン	变隐龙	79147956EB198A93
353	カゲボウズ	怨影娃娃	B23B4138EE9A70A9
354	ジュペッタ	诅咒娃娃	6E2E71321DB15A51
355	ヨマワル	夜骷颅	AF58E2CDB653E103
356	サマヨ-ル	夜巨人	8E1AF731F0EBC2EF
357	トロピウス	热带龙	B2BA7076E0EECAAD
358	チリ-ン	风铃铃	4DE969C7F9DC2D44
359	アブソル	阿勃梭鲁	ED9357EC6FE8BFFE
360	ソ-ナノ	小果然翁	76DA159FDC0A8624
361	ユキワラシ	雪童子	E0A25F6EFA55310F
362	オニゴ-リ	冰鬼护	747C81BB12DACA11
363	タマザラシ	海豹球	AB8FE43FDC5FEB2D
364	トドグラ-	海魔狮	199214359B61ADC0
365	トドゼルガ	帝牙海狮	0BBAF430E8C01FD6
366	パ-ルル	珍珠贝	D625EFD8DF530001
367	ハンテ-ル	猎斑鱼	5EAE2E7AC4F14B22
368	サクラビス	樱花鱼	FC7B272674C4DE3E
369	ジ-ランス	古空棘鱼	CD40F306CF518736
370	ラブカス	爱心鱼	B3007792C81144E6
371	タツベイ	宝贝龙	FA1C246CB983F569
372	コモル-	甲壳龙	8C163D6987E2D49E
373	ボ-マンダ	暴蝾螈	060E1B5A7CEE0C60
374	ダンバル	铁哑铃	35FCC7F4ECFCFCF5
375	メタング	金属怪	0ED95265094CC839
376	メタグロス	巨金怪	B806EAEC97888965
377	レジロック	岩神柱	E2DC36AE689E7303
378	レジアイス	冰神柱	754FF88E0D2EF9CC
379	レジスチル	钢神柱	BAC6AB87BC0FB157
380	ラティアス	拉帝亚斯	6962C2C7745159D0
381	ラティオス	拉帝欧斯	B3548E6E7AF634A8
382	カイオ-ガ	海皇牙	7AA6D8B631408F4C
383	グラ-ドン	古拉顿	156740D3616812C8
384	レックウザ	裂空座	12F6790F8F516F07
385	ジラ-チ	吉拉祈	E1EDAFC3FA066DCE
386	デオキシスN	迪欧西斯-N	A7A2484E732D7FF7
201	アンノ-ン!	未知图腾!	193150295AC4B710
201	アンノ-ン?	未知图腾?	9790B4D865BFB479
386	デオキシスA	迪欧西斯-A	3F27B08DF76A8786
386	デオキシスD	迪欧西斯-D	7444B05CFD75DF60
386	デオキシスS	迪欧西斯-S	FCEC686558F4DDE9

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。



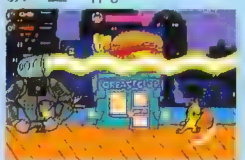
ALIEN HOMINID 外星原人



寻宝团的出发点是在众多老游戏中寻宝。所谓的宝是指知名度不算高，但素质很好的游戏。有这样的游戏吗？游戏作为竞争激烈的商品，厂商会对其做各方面的宣传和推广。结果，即便你没玩过的游戏，通过宣传影像或图文资料你也能对它了解的差不多。更何况现在的玩家越来越专业，玩的游戏很多，欣赏角度也很独特。所以绝大多数经典游戏必然是大家耳熟能详的作品，准大作也有不低的知名度，即便素质很低的游戏也有拥拓者。所以寻宝活动虽然有意思，但对笔者来说难度很高。

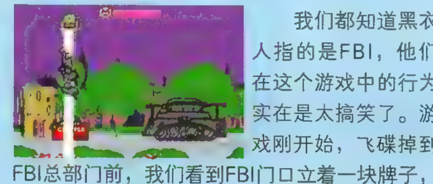
好在《外星原人》这款GBA游戏的推出解决了我这次寻宝的难题。个人认为它符合“宝”这个称号。首先，知道这个游戏的玩家绝对不多，即便它获了不少奖项。虽然它刚推出不久，但是由于某些原因，这款游戏以后也不会被太多人知道（当然还是个人认为）。

其次，这款游戏的素质很好，要问好到什么程度？好到我都不想把它推荐给大家的程度了。一般人我才不告诉他呢！下面就给大家介绍一下这款“宝”作。



游戏的主角是一个名叫Hominid的可爱外星人，它在太空飞行时不慎被地球上的黑衣人发现。黑衣人当时的表情非常惊讶，动作很快地按下了按钮，发射飞弹把Hominid的飞碟打了下来……然后派出黑衣人小弟打扫现场，他们开车把飞碟运走，却把Hominid留在了原地。Hominid爬起来就要对黑衣人进行复仇了，当然还要找回自己的飞碟。

远距离攻击使用各种高科技枪械和手雷，近身则用刀砍杀，这些攻击方式给人一种《合金弹头》的感觉。除此之外，驾驶车辆攻击的设定也和《合金弹头》很相似。因为《合金弹头》中的这些要素可算现代2D ACT的经典元素了，所以《外星原人》的制作者借鉴了这些。然后就是与众不同的地方了，比如使用前后翻滚动作躲避子弹、武器的蓄力攻击方式、钻入地下然后把敌人拉下来干掉，等等。



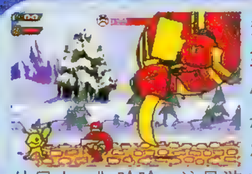
我们都知道黑衣人指的是FBI，他们在这个游戏中的行为实在是太搞笑了。游戏刚开始，飞碟掉到FBI总部门前，我们看到FBI门口立着一块牌子，上面公然写着“我们杀死了外星人”，但是他们收拾飞碟残骸时却举着另一块牌子“你什么也没看见”。游戏进行中，他们的动作和表情则显得非常搞笑。比如，趴在障碍物后面的人谨慎的模样，建筑物后的人作出的惊讶表情。其实我们看到的最多的是他们被干掉前作出的各种夸张表情，使用不同武器攻击他们的表情是不一样的，效果都很血腥。为了避免部分玩家反感，在游戏设置中加入了关闭血腥效果的选项，关闭效果后攻击敌人时，喷出的血液变成了很多漂亮的花朵。

打黑衣人的过程并不是一帆风顺的，因为他们的众多高科技BOSS很难对付。比如第一大关第一小关的机器人中BOSS，虽然造型不美，但威力很强劲。关底的BOSS又发挥了搞笑风格，它有着庞大的身躯和有力的臂膀，刚见到它时你会以为它没有腿。其实有，只是非常短罢了，所以我怀疑这是一个黑衣人小弟的腿……

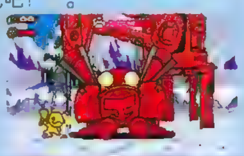




如果仔细观察，你会发现游戏中有很



多这种冷幽默。比如游戏第一关第二小关刚开始的标题是："冷静！一个发疯的外星人是死外星人。"哈哈，这是游戏忠告玩家玩的时候要冷静。后面几乎都是这种口吻的警告，怎么怎么做就会变成"死外星人"。第二小关还是在FBI大街上，注意观察的话会发现街上有很多有趣的商店，比如门口有两个骷髅头的古堡形状的"玛丽服务中心"、门上挂着马屁股的"屁股烤肉店"、"免费鱼店"等等。甚至还有挂着手雷标志的武器店，这在FBI总部附近出现搞笑效果非常突出。最有趣的是一家名为"快捷布丁"的商店，刚到这里这个店就倒塌了。电子牌掉下来插在洒落的布丁上，电子牌上这时显示"够快捷吧！吃吧！"。



游戏每一大关分为四个小关，在第1－3关尽头Hominid找到了飞碟，但是只有一个座舱，武器全没了。使用飞碟引力干掉大量黑衣人和一个大坦克后，在第1－4关Hominid驾驶飞碟来到太空寻找零件，并最终干掉了太空站BOSS。可是离开的时候飞碟又被红衣人打了下来，于是Hominid不得不来到冰天雪地的俄罗斯，红衣人知道是谁了吧！就是曾经能和FBI媲美的KGB了。

KGB除了死法比较幽默外，还有各种搞笑的机器BOSS。最有趣的就是一手拿镰刀一手拿锤头的机器人，它的攻击方式居然是用锤头砸镰刀把，加大力量攻击地面上的Hominid，不过死的更多的是KGB小弟。敌兵会打死自己人，游戏的这点也显得与众不同。比如后面的火箭发射器就无情地炸死了很多KGB小弟。

在第2－2关中间会发现一个巨大的怪兽，它的双手被绑在了地上。把它解救后就可能控制它前进了，可以吃掉KGB或者使用威力巨大的双拳攻击。这关的BOSS则是狗熊形状的俄罗斯特色玩具——套娃，哈尔滨的朋友肯定都知道。"套娃"的攻击方式是撞击，遭到攻击会从里面出来更小的娃。第2－3关的机关和BOSS都很多，可以看出KGB急了。最终再次抢回飞碟，在第2－4关驾驶飞碟在太空中战斗，最终被大飞船逮捕带到战区51。



战区51是在沙漠中，开始这里并没有人类敌人，只有蝎子、老鹰和龙卷风。BOSS也是只巨大的沙虫。第3－2关才出现了人类敌人，他们的模样和FBI黑衣人一样，只是颜色变成了绿色，不知道是不是在沙漠里中毒了。这个小关的BOSS类似魂斗罗一代第一关的关口，一道带枪的门。不出所料游戏最终BOSS同样是个外星人，Hominid替地球人干掉了它，然后在地球人小弟的帮助下返回了太空。



这个游戏的原始版本是个网页Flash游戏，最初登场是2002年。Flash版本创下了很多惊人的数字，比如游戏制作只有两人（Dan Paladin和Tom Fulp），下载次数达到600万次等等。还获得了很多大奖，比如Gamespot的2004年最有趣游戏，IGN的2004年最大惊喜游戏，"独立游戏节目"的三项大奖等等。所以游戏画面有非常强烈的手绘风格，所以后来又发行了家用机版和最新的GBA版，所以不要告诉别人这个游戏开始于网页游戏。最后一个"所以"可不是我说的呦，不信你去它的官方网站"阿衣连好米尼德道特康母"看看就知道了。

文、责/剑纹



文责/岚枫、剑纹

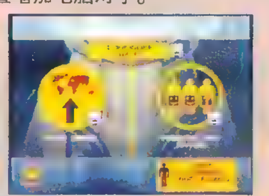


多人模式



单卡（Single-Card Play）：有卡玩家作“服务器”创建游戏，无卡玩家作为“客户端”进入。作为服务器的玩家可以选择所有猎人和关卡进行游戏，但是只能玩战斗模式。所有无卡玩家只能选择萨姆斯。

多卡（Multi-Card Play）：一人创建游戏，其他玩家加入。所有玩家都可以玩所有模式和选择所有猎人。联机后所有玩家自动增加到Wifi好友列表中。可以设置增加电脑对手。



Wifi（Wi-Fi Play）：设置好Wifi设置后，进入Wifi模式后可以选择查找游戏（Find Game），随机找对手进行战斗，但是只能玩战斗模式。要玩其他模式就得进入朋友和对手模式（Friends & Rivals）了。朋友和对手模式和多卡模式类似，和查找游戏不同的是，游戏者必须是互加对方Wifi号码（Friend Codes）的玩家，或者在对手雷达（Rival Radar）中添加了号码的玩家。

对手雷达（Rival Radar）：顾名思义，开启“对手雷达”后让NDS进入休眠模式，在大街上（当然其他地方也行）碰到对手后自动增加Wifi号码（Friend Codes）。

多人模式简介



战斗模式

战斗模式很容易理解，在这个模式中所有的玩家都是你的对手。在限定时间内，杀死对手积攒积分，被杀则减少积分。积分达到设定胜利点数的玩家就获得了比赛的胜利。

幸存模式

和战斗模式类似，只是在幸存模式中，每个玩家开始会有一个限定的生命数量。随着战斗进行，干掉对手的同时要防止被对手干掉，最后剩余生命数最多的玩家获胜。

赏金模式

为了Octolith而展开的战斗，这个模式非常残酷。赏金的目标是Octolith，所以把Octolith带回自己基地的释放点就可获得点数。返回的途中绝不是一番顺利，还要和对手展开激烈的厮杀。

防御模式

场地中设置了一个领地，用光圈表示位置。每个进入其内的玩家都是防御者，要在这个领地中待够设定长的时间，先达到规定时间者获胜。

首要猎人模式

在这个模式中，作为“首要猎人”的角色威力增大一倍，但是HP会自动慢慢减少，通过攻击对手可以恢复HP。这个模式的胜利条件是，作为“首要猎人”的玩家保持足够长的时间即可获胜。所以，“首要猎人”要为了自己不断下降的HP奔波寻找落单的对手，而他又要躲避众人的攻击。因为谁把“首要猎人”干掉谁就会成为“首要猎人”，然后积攒自己的“首要猎人”时间直到获胜。

夺棋模式

FPS游戏中的经典玩法。顾名思义，玩家的目标是抢夺对手的旗子，把它带回自己的地盘。如果这时自己的旗子没有被夺走的话，就会增加一个点数。限定时间内分数最高的队伍获胜。当然，猎人的世界中并没有常见的旗子，各位猎人抢夺的东西是Octolith宝石。在这个模式中，猎人们不再是单枪匹马行动，而是要组队配合进行。

结点模式

和防御模式类似，只是场地中多了数个“领地”。玩家进入每个光圈获得点数，首先达到积分点数的玩家获胜，或者在限定时间内积分最多者获胜。

武器说明

- Power Beam：最普通也是最常用的武器，子弹无限。发射小光学子弹，蓄力攻击射出光球状子弹，威力较大。适用于所有情况。
- Missile Launcher：发射导弹，蓄力后的威力巨大。千万不要忽略这个武器。
- Volt Driver：这个武器有些类似Power Beam。射速快，蓄力发出增强的光球状子弹。最大区别是和Power Beam发出的子弹颜色不同。
- Magmaul：发射火焰弹，射速较慢，弹速也不快。弹迹呈抛物线状，可以滚动，碰到障碍物会反弹。（有些类似手雷）蓄力后子弹和攻击范围都增大。
- Imperialist：发射红色光线，有狙击瞄准方式。弹速快，上弹速度慢。威力巨大，不能蓄力。
- Judicator：发射线状冰冻子弹，射速和弹速都很快，子弹碰到障碍物会反弹。蓄力攻击可以发射多个子弹。
- Shock Coil：连续放电射击，攻击距离很近，不能蓄力攻击。
- Battle Hammer：发射绿色子弹，弹速和射速都很快，但是子弹呈抛物线状。不能蓄力攻击。
- Omega Cannon：最终BOSS处得到的武器，对战中没有。

猎人特性和对战简介

Samus Aran

首要武器：炸弹
武器效果：跟踪
第二形态：Morph Ball
第二形态攻击方式：Morph Ball Bombs

萨姆斯的首要武器是炸弹，从战斗开始就有了。萨姆斯使用炸弹的威力比其他猎人使用要大一些，并且蓄力放出的炸弹带有跟踪效果，所以在战斗初期使用萨姆斯很占优势。战斗刚一开始控制萨姆斯凭借炸弹快速来到场地中武器出现地点，对其他赶来获得首要武器的玩家进行封杀，干掉或阻止他们获得首要武器。

萨姆斯蓄力放出的炸弹带有跟踪效果，中距离使用效果很不错，尤其是对付会隐形的猎人Trace效果很突出。判断Trace的出现位置，用蓄力炸弹发射过去，很容易攻击到他，导弹会无视他的隐形能力。变球能力的攻击方式其实有两种，加速冲撞和球体炸弹。但是这两种攻击方式在战斗中并不很实用，变球加速能力一般用于逃跑，逃跑过程中放出炸弹常常使紧追其后的对手措手不及。



Kanden

首要武器：Volt Driver
武器效果：混乱
第二形态：Sting Larva
第二形态攻击方式：Sting Larva Bombs

Volt Driver枪蓄力发出的子弹带有混乱效果，会使对手产生混乱。混乱子弹的体积很大，一次可以攻击到靠近的多个对手，使他们一起产生混乱效果，并且子弹也有小范围的追踪效果，当然和对手近距离使用不小心也会使自己混乱。变身为刺针虫的高度很低，不容易遭到对手的攻击，尤其是在高处。刺针虫（Sting Larva）的移动速度很快，放出的炸弹带有跟踪效果，可以围绕对手快速爬行并放出炸弹蹂躏对手，当然也适合逃跑时使用。





Spire

首要武器：Magmaul
武器效果：火焰
第二形态：Dialanche
第二形态攻击方式：Fire Blade

Magmaul枪畜力发出的子弹带有燃烧效果，会持续一段时间额外对手的伤害。火焰弹的体积非常大，可以一次攻击到多个靠近的对手。Spire先天对火焰免疫，所以在岩浆场地战斗选择他会占有很大优势。变为Dialanche时先在地上震一下，同样会给近处的对手造成伤害。变为Dialanche形态可以在墙上滚动，但是不能爬到墙上部。火焰刀可以穿过薄墙，攻击到另一侧的对手。Dialanche形态的移动速度很慢，所以不适合逃跑。这个形态通常所作的是滚动到高墙上，等对手从身下经过时，落下来使用火焰刀（Fire Blade）或者变回正常形态对其进行袭击。

Trace

首要武器：Imperialist
武器效果：隐形
第二形态：Triskelion
第二形态攻击方式：Jump Strike

当Trace选择Imperialist枪并且原地站立不动时，他会呈现半透明（隐形）状态。当Trace选择Imperialist枪并且变为第二形态时，他会变成完全隐形状态。当然，移动或发射子弹就完全现身了。Imperialist的狙击方式威力巨大，但是使用它时一定要经常换位置，因为这把枪发出的红色弹迹很容易被对手发现，并找到发射者的位置。当然，还要尽量避免在别人狙击点狙击，因为别人会很容易找到你的位置。最后要牢记，狙击枪的威力很大，但是发射间隔很长，使用它时要避免近战。

Triskelion的移动速度很快，攻击时前蹿很长一段距离。可以让他使用隐形能力潜伏在暗处，对经过的对手进行偷袭。隐形能力使得Trace经常用于守护Octolith。当然，隐形能力的合理应用能方便地摆脱追逐的对手。



Noxus



首要武器：Judicator

武器效果：冰冻

第二形态：Vhoscythe

第二形态攻击方式：Spin Attack

Noxus使用Judicator枪蓄力攻击会在身体周围发出冰冻攻击，短时间（大概3秒左右）冻住身边的对手，然后可以变成Vhoscythe形态，使用旋转攻击（Spin Attack）进行攻击。当然冰冻对手后，直接用枪射击对手头部，效果同样很棒。由于这种特殊的冰冻效果，Noxus更多被用于夺旗模式，他在里面担当起了旗子的忠实守卫者。



Sylux

首要武器：Shock Coil

武器效果：恢复HP

第二形态：Lockjaw

第二形态攻击方式：Electric Bombs

Sylux使用Shock Coil（电枪）时的威力增强，并且随着攻击敌人会给自己恢复HP。电枪的优点是锁定对手进行连续攻击，非常好使。缺点也很明显，威力较小并且攻击距离很近。

变为第二形态Lockjaw后攻击方式是电子炸弹设置的屏障，炸弹有一定的自动跟踪能力。还可以把炸弹放在某些道具附近设置成陷阱。被对手追赶时也可以放出电子屏障进行干扰，当然放在狭小通道的效果最好。在结点模式中，把电子炸弹放在要占领的领地中非常有效。

另外，Lockjaw的移动速度很快，打不过对手时逃跑很方便。并且可以放出炸弹加速，使速度更快。

Weavel



首要武器：Battlehammer

武器效果：振荡效果

第二形态：Halfturret

第二形态攻击方式：Halfturret Slice

Weavel使用Battlehammer时的威力比别人大很多，爆炸面积明显大很多。由于这把枪的射速快，再加上爆炸面积的增大，给对手的伤害就很大了。在防御或者结点模式，Battlehammer攻击的大面积效果很突出。

Weavel的变换能力非常有特色。第二形态分身为两部分，腿部变为固定炮台，自动射击对手。上身变为移动攻击形态的机器，当然这部分就由玩家来控制了。但是，这时Weavel的HP也分成了两部分，所以不要把腿部炮台放下就不管了。比较明智的做法是，当对手攻击留下的腿部炮台时，上身跑远然后收回腿部。当对手攻击上身时，由于腿部分离了，所以造成的伤害小很多。另外，腿部炮台对火焰免疫，但是上身就不行了。总之，由于Weavel的特殊变形能力，打法最讲究，可研究的东西很多。

最近喜欢发呆……而且还是经常性的……

不知道大家有没有看过韩剧《对不起 我爱你》，虽然小枫也不是很喜欢这种节奏拖沓的电视剧，但对它的主题歌《雪之花》（Snow flower）却一直情有独钟。男歌手那略显沙哑而又充满磁性的嗓音，透着一丝淡淡的悲伤与孤独。特别喜欢一个人静静听这首歌，即使听多少遍也不会感到腻烦。呆呆的望着空白的天花板……思绪却已不知飞向何方。

人有时要学会去回味，无论你经历过什么，只要真的能"回"出"味"来，那就证明自己的确是没白活……

——小枫乱七八糟的开篇语



【剑纹参上!!】

迟到的报道还请见谅！

剑纹！我是剑纹！哈哈，如果“剑纹”让你想到了《火焰纹章XX之剑》，我的目的就达到了。你知道吗？在PG内部他们都叫我小白，可现在叫小白的实在太多了，小弟就不再跟风啦！

岚枫让我写400字作个介绍，可我却不知从何说起。记得那天和华尧同学约形象时，我在QQ上这样描述自己：黑短发、头稍大、不戴眼镜、较强壮、喜欢英伦造型。最后，华尧说：“好地，那边都交给你们了”。结果，这句话让我陷入沉思。他为什么这么说？我们明明是一边的……

怀抱吉他夜夜高歌的废柴时代，充满理想却流落街头的没谱青年，正坐在编辑部一角热泪盈眶。不知从何说起，那就写攻略凑数吧！我的左侧是电软的荇莱君和擅长Free Style的野生动物专家Perfect，他的左边是长发飘飘活力四射的木头。我的对面是年轻有为热爱游戏的翔武，他后面是精灵可爱擅长WOW的暗凌，她对面是勤劳能干PG BAR掌柜的岚枫，继续前进最终看到了黑老大……稍等，我数一下字数先，啊，够了。

小编剑纹在这边，等待着你的批评和肯定。谢谢！



【小枫乱入】

得，编辑部内的座位安排一不小心就被我们的剑纹同学给出卖了。他还真厚道，初次在BAR中露脸就学会贿赂读者了啊，不错不错！

正因为有了当初小枫自己没声没响的乱入到PG编辑部，而因此收到“舆论抨击”的前车之鉴。在小枫我的逼迫下，剑纹同学才“极不情愿”的交上这份400字的报道书。不管怎样大家先混个脸熟吧。正像他自己说的，平日在编辑部我们的确都习惯叫他为“小白”，但是这不代表剑纹同学真的很“小白”啊！（汗……我在说什么……）在极限类游戏与美版动作游戏上，剑纹同学的确有着颇深的造诣。而且平素小枫与其私人关系甚秘，非常欣赏剑纹同学的老实厚道与对工作的尽职尽力。总之希望大家都能够多多支持我们的“新小编”！

剑纹同学最近貌似在学弹吉他，小枫大学时代也跟同寝的哥们学过几天的“弹棉花”，但很快就了解到自己的确是没那天资而主动放弃。看着剑纹同学如此专著的精神，小枫还要佩服一个！

PS2争夺战

哦呵呵，PS2玩起来就是过瘾啊!!

翔武！

身为《掌机迷》的编辑却用工作时间玩PS2……

我错了！

我这就去干活

哇哈哈哈！

现在没有人和我抢PS2了!!



本期女生帮的形式可能会有些特别，但也是小枫的一次尝试吧，可千万不要说我偏心哦，希望大家都能够喜欢我们可爱的Moo同学！萌啊……

PG女生帮 vol.3

For枫：

今天下午刚通完电话的样子，现在在English晚自习上抱着Vol。51回味着一些东西&给你写信。顺便偶尔抬头看看英语大妈有没有在B4（鄙视）偶（我）。然后再次感叹某个Moo的字啊……（枫语：其实我觉得蛮好的啦。）其实枫你的文字feel真的好细，果然有些不习惯（因为现在实在是少见）。但是像这一次的《心跳》&《FF》这样的游戏剧情简介&攻略等东西上，还真是久违的舒服啊！在这种时候就会觉得："枫你的确很不一样！"

其实今天你在电话里说了好个"谢谢"呢，Moo一个也未讲的样子，差别啊……其实今天要讲得还有很8啦！Moo94（就是）这样拿起电话就忘掉时间，放下才想起来……补充下Moo这会不会有套近乎之嫌啊。因为喜欢找人玩被人54（无视）郁闷然后被一句"不熟"所打击……也会比较喜欢把别人的名字缩成一个字or二个一样的字（因为懒），（枫语：难怪你叫我的时候连"小V岚"都免了……）还喜欢找到一个就讲很8直到别人郁闷……比如说今天如果84（不是）下节是BOSS的课的话，Moo是8会（不会）那么快挂的，但40多分钟的时间也够打扰你的了吧。有问题就要说出来啊！不要总是当老好人来着，会累的啦！保护自己也是重要的说。

看着上面发现自己果然又……啊啊我果然是无可救药啊……

Moo

（注：因为Moo同学的网络用语比较多，无法直接刊登在杂志上，但小枫又不想破坏原文的味道，所以在后面加上了注解。）

~信封内置物清单~

◆双面信×1+Species×1+回函×1

画稿部分

画稿——草稿（果然乱至见不得人，但草稿还是王道呀！）

◆灰色影布×1
◆火布人设×1
◆PM都爱苹果（杂烩版）×1
◆Angel（原创）×2

画稿——纯线稿（纯线稿才是Moo的王道）

◆灰色Loli小张×3
◆飞月的静版狐化（突然心情好）×1
◆St.tail×1+固定袋子的紫图×1
◆清明菊人设①×1

画稿——彩稿（艳丽的色彩对心情有好处）

◆Rivera的Loli圣剑×2
◆Natu人设+Pidgeot人设
◆Pikacha人设+琉璃蝶（原创）×1
◆Pinky Angel in PM（自我感觉良好）×1
◆迟到的Easter贺×1
◆PM——下雨天×2
◆Paster（看那线条）×1
◆艳色的鸟（会被专业人士笑的）×2
◆清明菊人设②×1
◆诡异的可无视人士×2
◆光布影布BB×1
◆影布×1
◆小编形象图×3
◆PM 10 Years贺×1
◆For PG女生帮×1

【特别问下】

"枫的母亲大人现在怎么样了呢？还好吗？最近都没看到枫有提过，或者讲过Moo都不知道呢？如果是那样的话谅啊……"

所以说，健康是重要地！

一定要加倍注意才是啊！

（枫语：母亲大人已经痊愈，目前在家只是有些闷和想她儿子，其它都还安好。谢谢关心！）

"Moo想了下，大家对枫的态度？有批评，有一个原因就是枫你的形象feel和真人的差距……枫的形象太阳光了啦！和本人不合的说，会产生误会！枫不大适合Lite blue呢，本人觉得Lite grey或者dark blue（这个貌似太深）会好一些。试着改画一张，枫看下如何呢？"





话说回来Moo同学也是我们PG BAR的常客了，当初小枫第一次主持PG BAR，在寻找素材时偶然间在众多的回函与信封中找到一张小纸条，上面是一幅可爱的PM画稿，可能是不经意间从信封中滑落出来的，所以并没有找到作者，只在画稿的右下角写有Moo三个英文字母。但小枫因为十分喜欢还是将它登在了我的第一期PG BAR上。后来又陆续收到了Moo的画稿与贺卡等东西，虽然读编之间并没有直接的交流，但彼此却算是熟络了。而实际上在小枫的心目中这样的读者还有许多，只不过Moo算比较特殊一个吧。

在某一天小枫突然接到一个电话，几句调侃之后小枫才知道原来是Moo同学打来的，因为当时正是54期杂志的策划阶段，所以小枫还算比较清闲，只是在那里整理并阅读大家寄来的信和回函卡，所以有时间跟Moo在电话里闲聊起来。这也是Moo在来信中所提到的关于40分钟的电话。因为平素很难有机会这样多的与读者直接交流。小枫也的确是很开心。Moo又是从一开始就非常的支持小枫和PG BAR，我自然是感激不尽，读者的支持往往就是我们最直接的精神动力。

在电话中Moo表示要最大可能的支持PG BAR，几天之后小枫就从前台MM那里收到了一个沉甸甸的信封，我一看不是别人，正是Moo同学寄来的。抽出信封中用塑料保鲜袋装的满满的画稿与信纸，小枫有种无法言语的感动。毕竟这都是Moo同学长时间的心血作品，能够这样信任的交到我的手中让我保管，真的是很开心。其实小枫最想对Moo同学说的就是："每个人呢都有自己的理想，而现实又总是跟自己的理想有着或多或少的差距。但这并不是你放弃或改变的理由。很多东西是靠自己去争取的，如果你认为那是自己应该去做的，就去努力吧！悔恨永远是那些懦弱不敢迈出第一步的人的借口，而成功只会属于拥有主见和勇气的人的。所以，请加油！"

关于PG女生帮的特别注意

从本期开始所有参加本栏目的读者都会获得奖品——Super Card-MINI SD NDS烧录卡一块，希望广大的女生玩家都能够积极参与和报名。

小枫该批!犯低级错误!

浙江杭州 余晓翔

我说小枫同志啊，你也真是“神通广大”啊！老任出的所有掌机到你手里都被放大了1000倍，而且重量不变，设想一想，拿着这些机子在街上玩绝对是最拉风的了！不过，如果真有这么大的“掌机”，而重量只有那么一点点，那到底是用什么做的呢？（纸？棉花？海绵？泡沫塑料？）

安徽淮南 王健

52期P8—P10页顶上的是“掌机”？1米长的GBM，扛回家的吧！怪物掌机啊！

枫： 的确是该批！因为小枫的一个疏忽，将52期中NDSL的测评文章中所有的mm都打成了cm，结果导致所有的主机体积都增加了1000倍。这的确是我的失误造成的。也有相当多的读者来信指出了这个BUG。小枫在这里真诚的向大家道歉了，希望大家能够原谅，今后小枫一定会小心的，尽量不再犯这样的低级错误……我错了……真的……



江苏南京 吴海连

我十分佩服《掌机迷》，特别是岚枫大叔，在下对你的敬仰如滔滔江水，连绵不绝。黄河之泛滥，一发不可收拾。另外祝《掌机迷》的哥哥、姐姐当然还有岚枫大叔，每天都有一个好心情！

枫：啊啊啊啊啊！！我什么时候成大叔了！！5555……虽然说小枫在PG编辑部不是最小的吧，但也绝对不是最大的啊！！再怎么说也不可能是大叔啊！！（暴走中）

最近买了个斜肩背的包包，背着它如果再回到大学校园说我是学生肯定没有人会怀疑……汗！吴MM这句“大叔”的问候语还真是打击人啊。以后叫哥哥就好了，大叔……还是免了吧……

贵州贵阳 杨凯

看了几期PG BAR后，自己也想评价一下。看到的大多数都是倾诉自己的不幸，或者发出自己的感叹。相比之下，人人聊天室倒是多了几分快乐，真是很鲜明的对比。还有就是怎么只有小枫一个人说话？其他小编们都哪去了？该不会被小枫关起来了吧？现在看PG BAR都是一把鼻涕一把泪，以后看PG BAR希望都能笑起来，不是不让倾诉，而希望多几分快乐。

枫： 栏目的风格会随制作编辑的不同而改变是肯定的，假如今后有一天小枫不再主持PG BAR了，而是换成了其他的编辑来做。我相信无论如何在风格上都会有不少的差异，对于这样的变化我自己倒是真的很感兴趣呢。很想知道非小枫版的PG BAR会是个什么样子，不过貌似这个计划暂时还无法实现的说。

其实关于搞笑与倾诉，小枫倒是没觉得现在PG BAR的倾诉有太多，大多是读者们比较敏感的话题。中国的玩家是比较苦的，也比较难让周围人理解的。苦多于甜也是很正常的事情。倾诉多了自然也就很正常了。明明不快乐，还要硬挤出快乐，那不是更没趣吗？

很多东西就是这样，一切顺其自然，总是刻意的去做某些事情反倒是起不到好的效果。生活中的许多滋味需要自己去慢慢的品位。获取快乐与幸福的方法有很多，嘻哈笑笑不过是其中的一种方式罢了。小枫也希望大家能够在酸涩中也体会到一丝的甜蜜，那种感觉绝对是别样的。

江苏无锡 彭栋

小枫的小栏目不错，继续下去吧，很不错的样子，给予支持。

江苏苏州 华文龙

PG BAR很好的说，而且小枫的人气又长了不少啊！网上的PG Online看过了，很好啊。让我们也当了回小编，小编也当了回读者。So天下掌机迷都有着共同的语言。

河南洛阳 王博文

我有两个表哥，但都在外地上学，我们有时一年也无法相见一次，但在《PG》中看到了你支持的PG BAR，看到你那善解人意的话语。使我想到了我的表哥，想到了和他们一起同乐的欢快。如今PG BAR已成为我在《PG》中最期待的栏目，真的很感谢小枫！

枫： 不是小枫在这里吹嘘啊，最近夸奖PG BAR的读者来信的确是不少。在这里选登了几封，给大家看看，也算是给自己打打气吧。可

别招来鸡蛋柿子啊！

近期PG BAR会有一次比较大的调整，从内容到版式都会有所改变，大家请小小的期待一下吧。

想对洛阳的王DD说，谢谢你对小枫的支持，能够带给你像哥哥一样的感觉我也非常高兴。小枫也有一个小我5岁的弟弟，他同样喜欢玩游戏，以前因为上学的关系经常很久都不能见面。一旦到了一起他就会给我讲好多游戏上的趣事。这种效应甚至会出现他的一些同学朋友身上。可能那时我对游戏方面懂的比较多吧，我的那些“弟弟”有什么困难和事情都喜欢找我商量，现在想想也真的蛮惬意的。

安徽滁洲 张豪 **本人由于对PSP的向往终于凑足了钱，可是买了以后有点小后悔，毕竟PSP上的游戏还不太多，只希望不久后要能把NDS和GBA上的游戏都移植过来。那么PSP在世界上的销量一定会超过NDS。不过要是真能成功的话，那么就连任天堂也没辙了，多不需要再开门了。哈哈！**

枫： 张读者还真是邪恶呢！如果PSP真的能玩上NDS的游戏，那火星估计都撞地球好几次了。而且全世界的NDS玩家都会来讨伐你，哈哈！怕了吧。

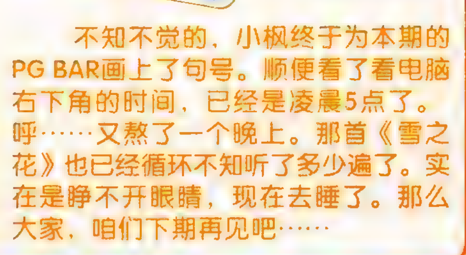
不过这也的确是国内玩家的一个通病，对于自己暂时无法拥有的主机总会报有“仇视”的态度。哎！小枫在前某期的PG BAR上还特意写了篇小文让两大派系的玩家都熄熄火，这么战下去真的挺没意思的。明明就是一家人嘛，非要说两家话……

其实小枫觉得PSP上的好游戏真的挺多，尤其是近期大作频频，好玩的游戏有很多。而且游戏破解的速度也越来越快，这都为PSP在国内的普及打了下坚实的基础。估计等到2.5/2.6PSP真正破解以后，PSP的春天也就来了。

小枫对不起你们……

每次将重重的一大口袋的信和回函搬到办公桌旁边的时候，小枫的心里都特美。虽然接下来将要做的工作会异常的辛苦——看信的确挺好，但如果看得太多的话就会死人的！不过小枫也的确能够从中间找寻到不少的乐趣。最喜欢的就是在信封上看到有岚枫收或是PG BAR收的字样，读者特意写给自己的话会有别样的感觉，但是同时小枫又觉得很无奈，甚至感觉对不起广大关心和喜欢我的读者。说实话，很多读者都在来信中表示希望能够透露小枫网上联系方式，或者希望小枫能够回信并且交笔友等等。每看到这样的来信我都感觉到有心无力，小枫不是不想跟你们联系，更不是不想与你们做朋友。但平时真的真的真的是太忙了，小枫并没有太多空暇的时间与大家谈心。也许一些读者可能会说，QQ上聊几句、抽空写上那么一、两封回信也并不是什么难事。但是现在的小枫90%的时间都扑在工作上了，我还有自己的生活，我也需要自己的空间，所以希望大家能够理解，理解我为什么无法给予你们满意的答复。你们的信我都有仔细的看过，你们送给我的小礼物我都有好好的保存，你们的每一份心思我都记在心里。真的很感激，但同时也要真诚的对你们说一声：对不起……小枫永远都是你们最好的朋友，请一定要相信这一点！

←特别感谢浙江海宁的读者Cookie为小枫设计的形象，对于无法给你回信小枫真的很抱歉。



不知不觉的，小枫终于为本期的PG BAR画上了句号。顺便看了看电脑右下角的时间，已经是凌晨5点了。呼……又熬了一个晚上。那首《雪之花》也已经循环不知听了多少遍了。实在是睁不开眼睛，现在去睡了。那么大家，咱们下期再见吧……



NDSL配合PASSCARD2能实现不刷机就可以玩烧录吗？（河南焦作 史翔宇）

是的，PASSCARD2是目前市面引导卡最小的引导卡，仅为NDS正版卡大小，所以用它来配合NDSL不刷机使用烧录卡效果最佳。

如果用NDS刷机玩游戏，是不是玩一次刷一次机？（上海市 何怡翔）

刷机虽然不复杂，但是也不会像开机关机那么方便。所以只需要刷一次就可以玩游戏了，当然不用玩一次刷一次，不过如果出了新版的刷机程序，倒可以更新。

请问现在容量最大的DS游戏有多大呢？（北京市 周欣）

目前最大的NDS游戏容量是1G，比如《生化危机》和《宝宝从哪来》。

如果买NDSL和M3+PASSCARD2是否还要买一张正版卡才能玩NDS游戏？（广东江门 苏炎涛）

PASSCARD2本身由NDS正版卡改造而成，所以不需要另外购买正版卡，只需要M3+PASSCARD2就可以了。

最近想入手MC-miniSD Perfect+1G SD卡+PASSCARD2，但不知其具体价钱，还有M3是否能烧录现在所有的NDS游戏，它对游戏的记录也需要用电池来维持吗？如果是，电池是否需要经常更换，它的稳定性怎样？（辽宁瓦房店市 姜殿宇）

M3 MINI SD PERFECT的官方建议零售价在500元以上，不过一般零售价是490元左右，1G MINI SD零售价在290元左右，PASSCARD2的零售价是260元，M3 MINI SD能够烧录现在所有的NDS游戏，它可以将存档保存到SD卡里面，电池虽然是不可充电池，但是可以使用五年。

M3-SD要多少钱？SC-SD呢？一套都包括什么？IDSL能用吗？（辽宁沈阳 郝天宇）

M3-SD PERFECT版本和M3 MINI SD PERFECT版零售一般都是490元左右，SC-SD零售260元，它们都只包括本体+软件光盘，NDSL可以使用。

我很喜欢《大航海时代DS》，有时在航行时会听到奇怪的歌声，这是为什么？还有中国海域的霸者之证说要到中国东北的村子拿地图，可到底在哪里？（江苏无锡 陈俊强）

航海时听到奇怪的歌声是因为遇到了海妖，就是大家熟悉的siren了，尽快离开那个地方比较好。东亚霸者之证的地图之一在补给村**コルフ**，坐标为北60东165。

《机战J》女主角好感度是不是多周目继承的？《机战D》中W系高达主角希洛一伙的天使高达、死神高达怎么取得?(河北邯郸 陈轩）

《机战J》女主角好感度不是继承的。《机战D》中和W相关的作品没有收录《新机动战记 高达W 无尽的华尔兹》，所以5架机体的最终形态是没有的。

GB上的《机战L》可不可以拿东方不败啊？(上海市 程越）

《机战L》中东方不败不能收，和N64版的《机战64》联动可以获得几个人物和机体。

在PC上能用GBA模拟器可以两个一起进行游戏，但为什么不能联机呢？而且一个模拟器会比另一个模拟器慢怎么办，是不是还需要一些软件呢？（刘伟华）

模拟器必须用VBALINK，在联机时游戏自动会调同步。

GBAlink512能装下《马里奥赛车》+《恶魔城》+《机战J》吗？M3会拖慢吗？怎么慢法？GBAlink512不会吧？我有以前买的SC-CF卡，可以升级来玩NDS游戏吗？会拖慢吗？用PASSCARD引导NDSL可以调亮度吗？（广东广州 陈君立）

虽然GBALINK可以实现压缩功能，但是这三个游戏装下却够呛，所以推荐你可以先烧录两个游戏玩玩，M3玩NDS游戏不会拖慢的。GBALINK由于是NORFLASH设计，所以也不会有拖慢现象，SC-CF可以通过升级内核的办法来玩NDS游戏，大部分游戏都不会有拖慢现象，PASSCARD2引导NDSL可以调整亮度。

《大航海DS》中，对某港口有了一定的占有度（1%-10%），一段时间不去，就无法占有了，为什么？（湖北武汉 周芳）

开学了，GBA也停业了，现在只能看着pg望梅止渴了。（范斌）
男，15岁，山西太原，030001

占有度降低有两种可能：一是其他商会在该港口倾销流行品，挤占了你的占有度，二是其他商会在港口散布谣言成功，导致占有度降低。两种情况发生时，都会有相关的提示，前者是“某商会在某地销售大量某物品”，后者是参谋告诉你“某商会在某地散布谣言”。你也可以用同样的方法来挤占其他商会的占有度，本作中的谣言成功率是相当高的哟。

我前几天买了一台2.5普通版PSP，其他都很好，没有坏点，可START键怪怪的，按了以后感觉不知道有没有按下去，不知以后会不会有什么后遗症？通过这点能不能判断我的PSP是不是二手的？（黑龙江哈尔滨 段善博）

PSP确实有这样那样的问题,比如按键有可能会出现松动等问题，如果不是很严重就没有问题。如果非常严重，那就有可能是二手的PSP，基本上由你描述的问题可以判定以后不会有大问题。

用GBASP加亮版看电影效果好不好？如果用SC-SC卡效果好不好？SC卡能不能直接运行MP3格式的文件？SC-SD卡512的多少钱买合适？（辽宁沈阳 岳文昊）

如果是配合播放君使用的话那效果还可以，但是如果是配合SC-SD使用，那看电影就效果不太好了，因为SC-SD必须要使用在NDS上看电影效果才好，毕竟NDS上面有Moonshell这个软件，它能够在NDS上实现不错的播放效果。同样的，如果在GBA上面就不能直接听MP3，必须要在NDS上面才能直接欣赏MP3格式的音乐。SC-SD 512M大概需要440元。

SC-SD卡能不能烧DS游戏？如何烧？（上海市 杨悦）

SC-SD可以烧录NDS游戏,方法很简单，去SC-SD的官方网站http://www.supercard.cn下载转换软件，安装好之后将从网络上下载的CLEAN NDS ROM转换成SC-SD专用的格式,然后拷贝到SD卡里，用SC-SD运行就可以了。

M3 MINI SD PERFECT所用的MINI SD价格贵吗？听说电影卡有MP4卡，怎么至今还没出啊？（四川资阳 王涛滔）

MINI SD目前的价格已经下跌了，和普通SD卡价格差不多了。电影卡的MP4确实还没有消息，如果有消息了本刊会第一时间做评测。

我准备去购入NDS，现在手头有玩SP时的SC-CF 512一张，以前玩GBA游戏时对256M的游戏支持不好，用来烧NDS游戏的话是什么情况？只能玩256M以下的DS ROM吗?像《生化》一类1G的ROM能玩么？（辽宁沈阳 罗济舟）

SC-CF对NDS游戏支持还算不错，像生化危机虽然是1G的ROM，也可以玩，所以自然没有256M的限制了。

包打听

问 我在玩《光明之魂2》时有一点问题想请教一下：在皇城中有一个老人说他的孙子被海盗抓走，但是我把海盗船和遇难船都打通了也没遇到他孙子，请问他孙子在哪?怎么救?

（黑龙江齐齐哈尔 王刚）

问 我在玩《绿宝石》时，一上去战斗城市就死机,为什么会这样?（广东普宁 杨炳圳）

问 我在玩《赛尔达不可思议的帽子》在暗海拉尔城二楼红色传送点的房间处卡住，左边的门进入后被三块碎石挡着，右门进入又挡着，应该怎么过去？《热血EX2》中学校大门如何进?（赖捷杰）

问 《晓月》除了HARD、NO SOUL、JULIUS外，有没有其他模式?（江苏常熟 庞仲毅）

问 我最近在玩美版《动物之森》，在兄弟二人卖场里我看见一把椅子卖80万，有什么用？种松树有什么用？为什么我走着走着身子有时会陷到土里？我摆下蜂窝后，虫子就会来叮我了，根本捉不到啊？我用10万种了一颗钱树，为什么只会摆下家具？家具中车、单车有什么用？还有一块石头，中间那样个感叹号的有什么用？石头放在家里有什么后果（我已经在外面埋了12个了）？（云南昆明 詹旷昱）

封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

挑战《俄罗斯方块》最速通关时间 最新纪录

挑战者:st.ant

寒假在家里整理了以前买的《掌机迷》，发现vol. 5封神榜苹果鱼MM的《俄罗斯方块》TETRIS模式Lv15最速通关纪录有可能打破！经过两个晚上的苦战，我的成绩不断地提高。现在我已经把最好成绩提高到1分13秒，比苹果鱼MM的1分55秒快了很多！现在心里十分兴奋，两个晚上的努力总算没有白费！关于游戏的技巧苹果鱼说了很多，但估计现在应该很多读者没有看过vol.5，所以我结合我总结的经验再重复一遍。



Lv15的目标是达到75分，得分规则是消1行得1分，消2行得3分，消3行5分，消4行加8分，还有两点苹果鱼没有注意到，一是如果连续消4行，从第二次开始每次可以加12分！还有一点是在1分钟时有时会奖励1分，但具体出现条件未明。所以想缩短通关时间，就要尽量做到一次消掉多行，最理想的方式（也是我采用的方式）就是先连续6次消4行，可以得到68分，然后再根据剩下方块的具体情况随机应变。

由于Lv15方块的下落速度很快，一瞬间就落下来，所以要获得好成绩要有“三快”——眼快、手快、反应快。眼快：在屏幕的右边显示将要出现的三块方块，在游戏过程中要经常“偷瞄”，提前做好准备，以免到时手忙脚乱。手快：方块下落后，可以通过不断转动来移动位置（在空中移动位置是不可能的），在这过程中，做到手快十分重要。反应快：游戏过程中思考时间极少，如果能像樱木花道那样行动比大脑还快的话应该可以在1分钟内，呵呵……



熟悉按键也很重要，A键是顺时针转动，B键是逆时针转动，如果能够熟练掌握的话可以缩短游戏时间。另外L键和R键可以储存方块，对游戏很有帮助，但是正如苹果鱼说的那样，在游戏过程中很难有时间去想这些，而且我不太熟悉储存方块这个设定，所以在游戏中没有用过。我觉得选择合适的游戏背景也很重要，我几乎所有好成绩都是在Forest背景下取得的。

此外，我还尝试了STICKY模式Lv15的挑战，STICKY模式的目标是消除最下面一行的方块。游戏技巧和TETRIS模式差不多，但由于游戏不是以得分为目标，而且一开始已经处于GAME OVER的边缘，所以最好还是一行一行慢慢消除。游戏另一个特点是大部分大方块中含有小方块（用不同颜色表示），这些小方块可以互相分离，有时会产生意想不到的效果，但也给游戏带来了很多不确定的因素。该模式我的最好成绩是2分31秒，虽然没有具体成绩作对比，但我觉得这个成绩应该算是非常不错的。

相信大家都曾经玩过俄罗斯方块，在这里也希望各位高手一起来挑战这款小游戏！



《动物管理员》最新成绩 最新纪录

挑战者:黄智荣

自从进入NDS时代，我依然停留在GBA的时代里，于是那段时间便没有买掌机迷了……直到最近，入手了NDS，决定以后继续支持掌机迷了，刚买NDS，就马上玩我最喜欢的悠闲游戏"动物管理员DS"了。于是，决定尝试挑战封神榜。

我要挑战的是普通模式，记录是2874740分。以下是我的心得：

要取得高分，选择困难的难度是当然的了。由于跟GBA的动物管理员相比，DS的更有优势，这也是我选择挑战DS版的而不选择GBA版的。

最主要的还是DS版的支持触笔，而且能够在每次消除的那段时间内进行第2次操作。这些要素在GBA上是没有的。这也为挑战的难度减低了一点。

然后主要的心得，还是主要考眼力。在初期的关卡中，因为时间充足，可以选择消除上屏的动物，即分数X2。在前期和中期尽量保持别使用提示。DS版的动物管理员计分方法不同GBA版，GBA版的是每10个关卡进行加分奖励，而DS版的是一直打下去的，在25个关卡后，提示个数的分数是没有计算的（简单是15关，普通20关，困难25关）。所以到了后期时间不充足的时候可以考虑使用提示。还有，就是要多用"NO MORE MOVE"来增加分数。后期的话，时间会消耗得很快，所以在消除的同时应该马上继续寻找下一个需要消除的。最后要注意的，是在游戏进行中，要适时按暂停，不然会一直进行游戏的，初期的时候还好，继续玩下去的话，眼睛会觉得很不舒服的。眼里都是动物–_–，建议游戏前和游戏后都滴用眼药水。

最后，希望大家多多指教，也感谢掌机迷。

悟空大冒险小游戏高分挑战 最新纪录

挑战者:0o无疑o0



这个小游戏比较简单，但时间十分不够，不抓紧是不行的，由于主角只能是悟空，无法连跳，所以一定要利用好加速跑和扎墙跳。尽量要让卡林只在一侧活动，这样浪费的时间能少一点，要点是一定要看准再跳，不然跳得太高就会浪费时间，如果在墙的旁边，跳错了方向还可以利用扎墙，不过挽回的几率比较小，所以还是要尽量达到快、准。如果卡林跳到了你看不到的一侧，这时就要用一个很重要的东西——加速跑，利用好它也能节省很多时间的。笔者只挑战到了24，平均每2.6秒抓一次也是很困难的。不过要注意的是，不要认为速度变快难度就变高了，其实反倒使游戏更加简单了，卡林的速度也提高了，每抓一次的时间也就变短了。在卡林使出幻影的时候，不要盯准一只就抓，一定要等假的散去一点的时候行动。如果按上面的要点玩的话，一定可以在20次以上的，希望各位玩家再创新高。



文/绫小路义行
责编/雪人

蜘蛛人的掌上杂耍剧

春蛛到死丝方尽

雪人：跟你说多少遍了，再这样篡改古诗词你一定会被学校老师封杀的！
绫小路：没关系，反正我早就满18岁了，在年龄上一定可以符合超女今年的新政策的。
雪人：……可你的性别不对……
绫小路：话题已经成功地转移开了——各位学生朋友们，今天教给你们的，就是所谓的“话题转移大法”，在犯错被追究责任的时候相当好用哦！
雪人：你个混蛋！！

问：世界上谁做事总是会失败呢？

给你三十秒钟时间去思考，回答不出来的今天给我留堂扫厕所，不要怪我体罚你，实在是你的智商跟不上形势的变化。

答案是“蜘蛛人”。

理由呢？——因为“蜘蛛人”的拼写是“Spider-Man”，所以发音理应是“失败的人”。

我知道这是一个很冷的笑话，但你此刻分明在笑对不对？至少证明了在某种程度上来说，当你看腻了在都市里飞檐走壁的时候，你多少还是可以把《蜘蛛人》看成是一部喜剧的——或许它本来就是一部喜剧，谁又知道呢？



大多数80年代初期甚至更早一些出生在70年代末的人，都会对《蜘蛛人》的形象绝对不感到陌生。与追捧着21世纪电影特效产物的狂热爱好者不同，70年代和80年代的观众，还来不及从托贝马奎尔的平光镜里找寻哈利波特的身影，更没机会去打量克里斯汀的胸围究竟有多大，对于那个年代的人们来说，蜘蛛人的形象还只是平面的，也是最早接触的几部美国老牌动漫作品之一（见证了那个年代动漫发展事业的绫小路此刻心理有着绝对不肯承认自己已经不再是“少年”的事实…）。

的确，无论当年动画里的蜘蛛人有多么的不美型，多么的不拉风（“哦，他的不规则五角形脸看起来真帅……”“啊！她的线条走形八爪状新裙子真是漂亮！”“……”），由于根本没什么机会接触到美国漫画的缘故，这个据说地位与超人不相上下的超级英雄，用如今通俗的比喻方式就是它跟超人根本就是一个如同王力宏一个好比周杰伦一般的存在（雪人：-_-b 虽然真的很通俗，可我还是有想打你的冲动…）。所以，当电影院里开始出现了真人版的吐丝英雄的时候，至今脑子里还都灌输着中学时代要求强背的古诗的70年代80年代观众们，脑海里第一时间浮

现出来的便是“春蚕到死丝方尽”。

下一句是什么来着？哦，好像是“一枝红杏出墙来”吧，嗯，没错的。

蜘蛛留给世人，尤其是中国人的印象，一向是不怎么光明磊落的：不是与破旧废弃的丛林小屋扯上关系，就是要露着肚脐不怕感冒地去勾引唐三藏，就算好不容易修成了春三十娘的美艳外表，也要因为不小心被猪八戒在身上打了一个寒颤，而被迫要与他一起时光倒流看上帝。

彼德帕克本是一个很平常的大学生：相貌平常，重度近视，个性随和，见到喜欢的女生会脸红口吃。接下来的事情就算不用我说也一定有人猜得到了，举凡这种貌似平凡的学生，总是会因为来自M78星云代表月亮拯救地球，而成为接下来很长一段时间内受世人景仰有美女爱戴遭男性唾弃的新时代偶像的。果不其然，在一次学校组织的旅游中，彼特和他的同学们参观了一个有关节肢动物的科学展览，期间，彼特被一个转基因蜘蛛咬了一口。不久之后，他发现自己具有了非同寻常的能力：他成了一只力量超凡、身手敏捷的蜘蛛，并且还具有了一种敏锐的超感知“蜘蛛感官”。

被蜘蛛咬了一口就成为了有着强大能力的蜘蛛人，大概这一次的遭遇所直接引发的实际社会效应，就是有一堆理智不算清醒的狂热分子，每天逼自己家的荷兰鼠咬自己一口吧？还好是被蜘蛛咬了一口，倘若不幸被狸猫咬到，其下场一定很惨不忍睹吧？（雪人：你以为每个人都像你一样这么惹人厌么？！）另，据说有一个被斑马踢到的人，从此以后喜欢穿有黑白条纹的衣服，然后有一次他路过学校遇见小学放学，不幸摔倒在校园前的马路上，于是惨剧发生了……

我知道的，在看这个冷笑话的时候，你又在笑了……（雪人：好孩子请在过马路的时候一定要走斑马线哦！）

大凡突如其来获得新的能力，身为主人公的多少都要表现出点惊讶或者无法置信，就像神奇四侠里的那几个，或惊叫或恐慌或窃喜，但好歹隐形美女还有着艳惊四座的脱衣表演，可还没觉悟“潇洒英俊度+50%”的四眼田鸡估计是没什么人有兴趣去看的——“啊，真讨厌！田鸡的衣服下隐藏的不会是牛蛙身材吧？”“田鸡跟牛蛙有什么区别么？！”于是某天彼德帕克早晨醒来的时候，发现床单上遗留了许多白色的黏性物体（雪人：我是不是该考虑把这句明显有不良暗示意味的话给删掉呢？）——当然，是蜘蛛丝！彼德帕克几乎要被这些蜘蛛丝给牢牢地绑在了床上——如果这时没有人发现而这小子又找不到脱身方法的话，也许这部英雄主义的漫画电影就要沦为先是主角被饿死接着上演木乃伊归来的恐怖剧了。（雪人：拜托！你也想太多了吧！）在经过了短暂的心理承受期之后（身为主角的好像都有不错的心理素质…），彼德帕克立刻觉醒了“原来我就是主角”的先天觉悟。为了怕自己的相貌轻易被人认出（三更半夜的看见一个陌生男子从自己家阳台上飞过，不吓死别人那才叫奇怪），于是特别自我设计出了一套战斗专用服以隐藏真实身份。不过到底只是个没什么远见的乡村设计师罢了，那套红色蜘蛛网加复眼眼罩的紧身装束，实在是没什么品位可言，而利用蜘蛛丝在楼群间飘来荡去的行进方式，除了可疑地有着照搬泰山的专利嫌疑外，也因为在楼群间留下了太多难以清洗的分泌物而遭到了环保人士的一致谴责。



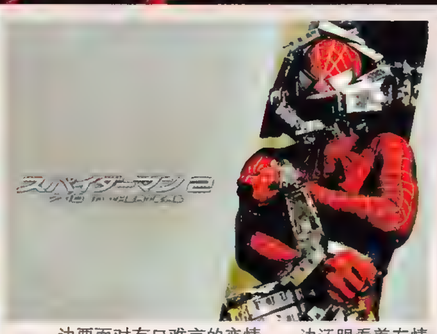
举凡美国人叫玛丽，其性质就跟日本人叫樱，中国人叫翠花一样普遍，只不过这美国版的玛丽，多少会因为名字的谐音而让人想起某极爱采蘑菇的老大叔，于是所谓的玛丽与彼得的恋情，极易启发玩家的联想而出现诸如水管工与蜘蛛男耳厮鬓摩的反胃画面。（雪人：打住！我真的有点想吐了……）

玛丽的存在，你大可以用一个“花瓶”就完全形容出她的必要性，而且这个花瓶还是胸围尤其丰满的那种。作为彼德帕克心底暗恋的女生，玛丽总是要扮演那个被欺负被蹂躏没事不是从高架桥上摔下去就是要被敌人抓住当人质的角色，从某种意义上来说，她不仅是为了要让蜘蛛人有借口可以替月行道，更是为了要证明“花瓶就算被打碎了也还是花瓶”的真理——看吧，明明就被BOSS划破了衣服，还一副兴高采烈中气十足的样子！

不过如果不添加点三角关系，恐怕这电影和漫画都会显得不够精彩。当哈里以“我是男主角身边的好朋友一号男配角”身份登场的时候，心知肚明的观众们大概立刻就能反应过来“红杏闪闪放光芒”这句歌词的真正含义了（雪人：你又在篡改歌词了！）——看那玛丽朝哈里跑去得多欢！这边厢陷入爱河的蜘蛛人，大概连结网都会结出一个破碎的心形吧。

说到这个结网，不得不赞叹一下漫画原作者的丰富想象力。能一次性像消防队的高压水枪一样喷射出大量的蛛丝已经很可疑了，那蛛丝的强韧性居然还可以让大象轻松地吊在空中荡秋千。更夸张的是，这蜘蛛丝若是结成网，还可以防水透气充当高级成衣面料——难怪唐三藏在岳美艳的教导下要去修炼天蚕神功了，这蜘蛛丝若是大量投入农业生产的话，将足以再度振兴国家的纺织业。

哈里的父亲因为在科学实验中失败而被强制改变了人格，成为了让城市陷入恐慌的绿恶魔——没变成弗兰克斯和绿巨人已经是万幸了，只是那一身古怪得像青铜圣衣的盔甲，多少还是给人在水管工和蜘蛛男的暧昧桃心中添加了一点天马流星拳般的遐想。



一边要面对有口难言的恋情，一边还眼看着友情逐渐被仇恨的情绪所替代，一边更要不停地在超级英雄和平凡青年的身份间穿脱衣服——这里已经足以显示出美国漫画落后于日本漫画的地方了。人家月野兔只要抓着魔杖喊声咒语就能直接变身，连服装都是全套更换好还免洗免熨的，哪像蜘蛛人超人蝙蝠侠还得自备服装，光是干洗费就要倒贴上许多。

在一番勾心斗角的争斗以后，绿魔与蜘蛛人终于开始了正面的决斗。代表硅谷最新高科技发展的绿魔与代表美国男子自由体操队平均实力的蜘蛛人，以华丽的打斗（呀！空中转体三周半接落地鞍马！）揭开了影片的高潮序幕。而结局时没有悬念的出现绿魔阵亡的镜头，则宣扬着要提升男子体操综合素质，就绝对不能缺少合理的膳食纤维的重要性——绿魔就是因为摄食了过多的叶绿素，才导致光合作用过强而失去了敏捷的反应力的。（雪人：没让你在这里做营养分析！）

战斗虽然暂时告一段落，但那耀眼的红杏早就出墙出得连枯树枝都找不到踪影了，眼看着玛丽与哈里有渐渐双宿双飞的迹象，这超级英雄没因为刺激过大而化身为恶魔战士还真是奇怪。接下来的矛盾非但没有随着青铜圣斗士的败亡而告一段落，反倒因为有着新的敌人浮出水面，而再次挑战着彼德的“特异功能日常强化训练”。话又说回来，瞅着北京每天早上公交地铁里乌殃乌殃的人群，以及二环三环路上半天都不动窝的车队，这蜘蛛人荡来荡去赶着上班的交通方式还真是能羡慕死一帮等着在9点之前赶到公司打卡的普通上班族。

章鱼博士的外形其实很容易让人联想起《黑客帝国》里的某君，只不过这种安装在背上的机械手臂若是利用得当的话，即使上厕所时左手抓着《掌机迷》，右手抓着PSP，也不愁没办法拿卷纸等着清理干净了！（雪人：你以为每个人都像你那么BT啊！）同样也是因为经费的问题不到位，这章鱼博士继续步上了绿魔的后尘，企图先消灭蜘蛛人，再控制整个城市——这小子一定拜读过《孙子兵法》！连“双拳难敌四手，好狗架不住赖狗多”的兵家常识都很清楚！（雪人：喂，不要随便就乱给《孙子兵法》加内容好不好？！）于是面对蜘蛛人的双拳，章鱼博士准备的不止是四手，连八爪都快齐刷刷地前来报到了——“呀！那我还可以抓着个NDS，再握个三明治什么的……”“上厕所的时候抓着三明治做什么……”

与此同时，眼见着玛丽与哈里越发亲热的彼德，再也控制不住内心嫉妒的火花，决定向玛丽坦白自己的身份——“其实我普通外套里面穿着的，是这件衣服……”“呀！变态！！”“……”

蜘蛛人摘下头套与玛丽坦诚相见的那一幕尤其感人：“其实我一点都不近视了！”“呀！真感人！”（雪人：-_-b 到底哪里感人了啊……）

两人终于撤除了心防，快乐地打算抛弃哈里（一个弃友，一个弃夫，真残忍…），双宿双飞——大凡一切现实都朝着梦想开始绽放粉红色光芒的时候，也就是BOSS该出动大煞风景的时候。

章鱼博士与蜘蛛人的决斗，再次证明了我国在自由体操和高低杠的项目上比美国选手占有绝对的优势，彼德无论是后空翻幅度不够还是落地站脚不稳，都间接体现出了李小双挂配合托马斯大回旋在技巧难度系数方面，是加分的重要因素。（雪人：喂喂喂，08年还没到呢！）

当然，不管最后胜利的是不是正义的象征，蜘蛛俨然已经成了这个星球上最强的生物。

《蜘蛛人》电影的大获成功，不仅让包括导演在内的一帮电影艺术家（这个称谓你不说我也知道很怪…）迅速成名，还令原作漫画在阔别40年之后，再度成为漫画迷的心头最爱。当然，也正是因为电影第一作几亿美元的票房收入，刺激了厂商的挣钱欲望，才使得传说中的“电影版6部曲”竟然真的慢慢演变为现实，一部又一部地接连拍摄下去——能挤进世界票房最高的电影排名第七位，大把的银子入帐可不是浪得虚名。借助电影的人气，《蜘蛛人》在掌机游戏界的销量虽不能算稳居榜首，但也一直保持着不错的口碑和尚可的支持率，尤其是作品数量众多，更横跨了各个掌机平台，无论是拥有哪种掌机的玩家，都理应支持一下。

系列的第一作，便是发行在GBA上的同名游戏，因为是动作电影，所以理应以ACT的形式来诠释原作世界观——不过蜘蛛人在高楼大厦间穿行的效果，在大银幕上看起来是足够拉风，要真的浓缩成2D的简单游戏画面，其实际呈现的效果却并非人人都能昧着良心叫一声好了。

GBA版的《蜘蛛人》与电影的剧情发展互相呼应，尽管画面和手感都只能算粗糙，不过对于GBA来



说，一款末期作品还能有着中等以上的素质，倒真的值得鼓励一下。

鉴于前作的良好口碑，游戏的续作发行便显得一帆风顺。首先登场的便是依然在GBA平台上发行的《蜘蛛人2》，无论是风格还是手感基本都与前作持平，没有太多亮点倒也不过不失。随后跟进的N-GAGE版则简化了部分场景的任务，然而由于移植过程中尽可能保留了GBA版的精髓，也使得N-GAGE版的《蜘蛛人2》成了手机游戏里比较出色的一作。

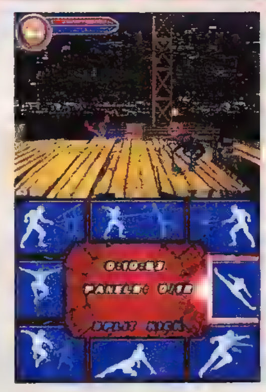
《蜘蛛侠2》的NDS版实际上是一款2D平台动作游戏，而背景则使用了3D渲染，在游戏过程中玩家的行动都是位于一个平面上的，而背景会随着玩家的行动而在周围旋转切换。因此虽然是一款2D动作游戏，本作在视觉效果上却充满了3D的感觉。本作的触摸屏有两种用途。首先是你可以通过触摸屏点击画面上的图标以此实现各种特殊技之间的切换，游戏中总共有8种特殊技。触摸屏的另外一个用途主要是本作中出现的各种迷你游戏，这些迷你游戏包括益智小游戏、BOSS遭遇战等，例如游戏中有一个小游戏，在这个游戏里你要操纵蜘蛛侠通过一个环形道，在拆除炸弹的同时避免撞上墙壁或者道路旁边的有电地区。还有一个小游戏是在碰到DocOck时，他会不断向你扔过来各种东西，在这个游戏里，你要做的就是用触摸笔去点击正在飞过来的各种物体，以免被砸到。这些游戏一般都是考验玩家的快速反应能力，而不是以思考为主。这些游戏玩起来都很简单，同时类型非常丰富。

在《蜘蛛人》的漫画正式连载更新到《终极蜘蛛侠》的时候，借着全球的热潮而推出在NDS平台上的《终极蜘蛛侠NDS》是一款素质比以往作品都大幅提高的优秀作品。NDS版《终极蜘蛛侠》采用了类似《蜘蛛侠2》的2D与3D结合的方式，不过画面上进行强化，使其有一种与家用机版卡通渲染风格非常接近的画面，与漫画版的感觉很相似。游戏环境中采用了更具动态的镜头运用方式，会追随蜘蛛侠在3D渲染的环境中移动。并且游戏中也有很酷的漫画般的过场，通过漂亮的静态图表现剧情。游戏中还大量采用了真人配音。

《终极蜘蛛侠》大受关注的另外一个原因就是加入了第二个可以操作的角色，玩家可以操作反派的Venom完成半数关卡。Venom的操作几乎完全是通过下屏幕完成的，玩家可以用触摸笔挥动它的触须，击倒敌人或者举起落下的物件。《蜘蛛侠2》最遭人非议的是关卡实在太大了，以至于非常容易迷路，或者错过当前的任务目标的线索。《终极蜘蛛侠》中注意到了这一点，将会采用更加紧凑的关卡设计，以及目标更为明确的任务。







PSP的机能足够提供出不输给家用机平台的画面效果，而《蜘蛛侠2》在同时进军XBOX、PS2、GBA、N-GAGE的时候，自然也不会错过PSP。PSP版的《蜘蛛人2》，与PS2版的流程大致相似。但通过PSP的实际演算，画面的精美程度还是会令许多玩家赞叹。3D的场景真实还原了在楼群间穿梭的爽快感受，而战斗和其他动作方面也同样手感出色。

眼看着电影版的第三部即将正式踏入影院，这一次我们的昆虫英雄将面对包括狼人在内的各类飞禽走兽的袭击，其壮观程度必定超过前两作，一看就知道是个烧钱的东西。

无论如何，银幕上的那只红蜘蛛，如今已经是有着40岁高龄的经典动漫形象了，他不但代表了美国人的传统观念，更包含着无数纯真的幻想。

只要有幻想，明天的曙光就一定会到来。就像有蜘蛛网就一定会有蚊子苍蝇自己送上门一样——不是天道轮回，而是宿命羁绊。

只是，蜘蛛在哪结网都好，就是不要在我的床头上结网——那个角落打扫起来很麻烦的！

蜘蛛，果然是这个星球上最强的生物啊！

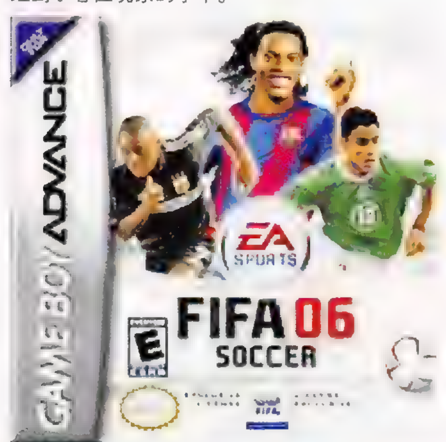






近几年，一旦入夏，令许多歌迷欢欣鼓舞的事情就会如约而至——R&B小天王周杰伦总会及时的推出他每年一张的专辑。不过去年比较例外,也许是忙于《头文字D》电影版的宣传，新专辑迟迟没有发布，令不少忠心耿耿的歌迷痴痴地期盼着，望眼欲穿。

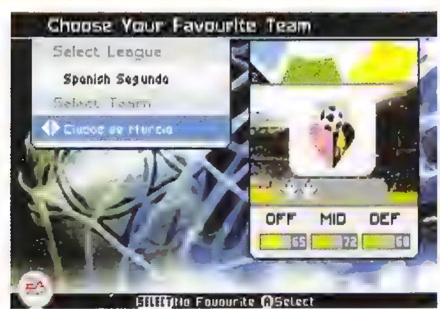
而有着10多年历史、同样是每年一作的著名足球游戏《FIFA》系列却一如既往地在前一年的10月前后推出系列的最新作品，去年也不例外，而且似乎比往年来得更早一些。定于10月4日发行的GBA版《FIFA 2006》，在9月的最后一天已经到了各位玩家的手中。



本来我也是很喜欢足球游戏的人，但是天意弄人（某编：我不知道……），由于学校操场太小，校方严禁在校内踢足球，于是也就渐渐地与“踢球”这个爱好疏远了；倒是关注球赛和玩足球游戏的爱好一直没有随之磨灭。对于足球游戏,作为爱好者，这么多年《FIFA》和《WE》的抗衡、两者FANS的争论不休也是耳闻目睹过的,孰优孰劣，自己实在没有什么发言权，毕竟有新游戏推出我就会尝试下，谈不上喜欢哪个。不过只有掌机可以玩的我，时间长了，也对《WE》没有往日那么关注了，毕竟对《WE》系列在其主战场——家用机上的英姿飒爽知之甚微，而虽然2002年世界杯时《WE》也象征性地推出过GBA版，不过这显然不如每年一作的《FIFA》系列更能拉拢人心，所以多机种兼顾的《FIFA》系列也开始被我这个掌机迷注目起来。

《FIFA 2006》（GBA）依然是多国语言版,大体上继承了GBA上《FIFA》系列一贯的水准，开机后，首先还是那句经典的开场白“EA sports”，接着是证明权威性的各国足协标志（当然还是没有中国足协），菜单上继承了PC版的简约实用风格，背景音乐相当震撼，是一个亮点。随后就标题画面——一张十分绚丽的图片——一名球员的做怒吼状（最初还被我认成了德国门将卡恩）。

EA的游戏中处处体现“以人为本”的主题，第一次进入游戏时，见到的不是比赛模式选择的





画面,而是一个“Choose Your Favourite Team”(选择你喜欢的队伍吧)的画面，旨在让玩家选择自己最喜欢的球队，这样今后不论什么比赛，玩家只要进入选择球队的画面，电脑默认的第一对象永远都是玩家在首次游戏时选择的那支球队，真的是十分体贴方便的设计。而且这样做使得每盘卡带都烙上了主人的爱好，变得个性十足。

选择好队伍进入友谊赛，一眼看去感觉画面上没有大的进步，基本维持了《FIFA 2005》的画面水准，不过仔细地玩了几分钟后，发现还是略有些出入的，人物动作更加柔和了，而场地好像也因此越发地开阔了。周围球迷的欢呼声、起哄声拿捏得也还是恰到好处，这点《FIFA》一直都做得很到位。这样摸索着玩上一阵子基本上很快就能上手，各个键位的操作十分简单：进攻时,A是长传和射门，B是短传，而长时间按住B不放，还会有很实用的“二过一”出现哦；防守时，A抢断，B换人。而R键则是加速，不过需要注意的是加速状态无法一直保持，只能持续几秒；配合上功能键L，AB两键将会大发神威哦，铲短之类的都可以轻松自如地使出哦，多多练习吧。

其他模式里比较吸引人的是挑战模式(Challenges)，这个借鉴自初代《实况》的模式自从《FIFA 2005》被引入后，便广受好评。这个模式下，不是简单地进行比赛，而是在已经过去2004-2005赛季中挑选出最为激动人心的一些经典场次供玩家挑战，然后玩家需要扮演其中的一支球队，从特定的比赛时间起，完成包括“反败为胜”“扩大比分”等任务，有点接近“解开象棋中的经典战局”的意思。这对真正的足球迷来说有着莫大的吸引力，首先FIFA的这些比赛全部采用了真实数据，其次就是能够让玩家体会到那种完成不可思议挑战后的喜悦，相信这也是许多球迷在现实中无法得以如愿的梦想，那就来这里实现吧。

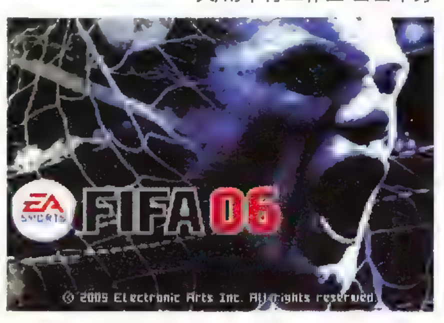
至于其他的“杯赛模式”、“俱乐部模式”等老套的就不再赘述了，毕竟这么多年都是一成不变，想必都是无人不晓的！

作为一个中国玩家，我特别留意了一下游戏中的国家队，发现《FIFA》这次的确是敷衍了事了，在首发阵容里居然还赫然存在着“范志毅”的名字，确实让人哭笑不得，只得老生常谈地期望我们的国家队能够早日出人头地吧。(图4：中国队首发名单，第二个名字就是“范志毅”。)

也许《FIFA》在行家的眼里永远是落在《WE》之下的，这点也确实是不争的事实，毕竟从各方面来说，《WE》都要更加接近真实的足球感觉，而《FIFA》却在不利的情况下，这么多年屹立不倒，也绝非等闲之辈，日臻成熟的《FIFA》系列虽然有着种种不足，不过厂商的努力显然没有停止，而且这次的《FIFA 2006》登陆了PSP、NDS和GBA三大流行掌机机种，且都是独自开发、互不干扰的，EA相当于制作了3款全新的游戏，仅仅这点，也是值得我们肯定的。

当您看到这篇文章的时候，大概《FIFA 2006》您已经玩了些时日了；当您看到这篇文章的时候，JAY的新专辑也听了一段时间了。而不变的我们是每年一次的期待……呵呵，说错了,2006年是世界杯年，按照惯例在世界杯开赛前《FIFA》还将推出世界杯版《FIFA 2006》，表现如何，我们拭目以待。

文/雨中行工作室 芸芸单身



我与小狗的那段日子



记得那是个夹杂着潮意的早晨，夏日的骄阳还未充分散发它的热量，此时此刻一切显得那么平静。我匆匆忙忙的走着，手中的几张人民币恐怕已被汗水浸湿，今天，我要买“狗”。

走进商店，一眼便看见了它，小小的、精致的,躺在那里。几天来在梦中对我呼唤的就是它，大大的耳朵，粉白的毛发，一双清澈透明的眼眸，无时无刻不吸引着我，于是我下定决心买下它。

“老板，我……我要买个NDS。”说这话时自己仿佛已被幸福环抱，“再买一盘《任天狗》。”我要买的就是它了。几个月前偶尔发现了它，一下子便被它的魅力吸引，我从此陷入对它的痴迷中久久不能自拔。也许厌倦了激烈火爆的动作游戏之后，能让这样一款作品抚慰心灵的更深处。

买回家之后已是中午，太阳早已高高挂在半空，早晨的宁静也已被喧闹所取代。打开机器，轻点图标，一声清脆悦耳的狗叫声随即传入耳中，门徐徐打开，我看见了，那三只小狗真的好像正站在我身前一样。我一招呼它们，三个小家伙便调皮的一蹦一跳过来了，三条狗中最强壮的就是柴犬了，它占据了有利的位置，抢占了大部分屏幕。看着它活泼的样子，我摸了摸它，它立刻用一个舒适的表情回应我。接着进入视线的是腊肠，长长的身体看起来比较笨拙，但这正是它的可爱之处！最后我发现左下角还藏着一只吉娃娃，也许是因为被我冷落了，它的表情显得有些委屈，楚楚动人的眼睛越发让人心疼。



接着就是正式买狗了，我选了一条性格活泼的拉布拉多猎犬，因为它久负盛名，所以我对它有一份特殊的感情。它也没有辜负我对它的期望,记名字、记动作都很快，时不时的还做出一些让人捧腹的动作，比如扭屁股，几乎每次抚摸它以后，它便对着我“跳舞”，我也抓住时机教会了它这个动作。这个极具“杀伤力”的动作在后来的选美比赛中发挥了重要作用。

一天中最令人期待的活动莫过于散步了，定好路线后我和小狗便出去溜达，路上还真热闹，有时会遇到其它小狗，我的狗总是很热情主动地去接近,好像在对它们说：“你好，我们做朋友吧！”

要想让自己的狗成为一只真正的好狗就必须加以训练，我的狗也不例外，每天我都会带它去体育馆训练。想象中训练狗似乎是一件很艰巨的任务，但真正训练时我才知道原来狗是这么聪明！几天的训练成果非常显著，虽然有时它会害怕，但我们最终克服了各种困难，后来的障碍赛和飞盘比赛中，我总能看到它夺冠的风采。

养狗的日子是甜蜜的，时间缓缓流逝，我和小狗生活在各自的世界中却又如此接近。我有时会想象如果有一天它不见了会怎么样，“怎么可能，谁会忍心放弃它？”我坚定地对自己说。然而这个假设却变成了现实……我的手在发抖，我的心在发抖，怎么可能……

默默的合上主机，回忆起我与它度过的那一段时光……一切是那么平静，我的心也很平静，至少它还在我的心里。

文/艾里克森



“嘟——”随着响亮的哨声，几位同学争先冲上跑道，扭伤了脚踝的我默默地坐在一边，认真地玩着两个扭蛋。玩着玩着，我的心思也随着激烈的战斗回到了从前……

在我上小学一年级的时候，第一次接触口袋妖怪，当时班里正在流行口袋妖怪的贴纸，我也热衷于收集它们。在收集中，我被这些可爱的小家伙们深深的吸引了，后来我又看了口袋妖怪的动画，就更不能割舍这些活泼可爱的小精灵了。于是口袋妖怪的各项周边：书籍、扭蛋、动画片VCD、电影DVD，我全部都有，到现在一直定期为这些珍藏整理除尘。

我第一次接触口袋的游戏是在四年级的暑假，那次期末考试我考了全年级第一，爸爸打算奖励我一台GBASP。正凑巧由于爸爸的工作需要，他带我去了佛山，我们在那里买到了GBASP。当时老板说可以赠两张GB卡，我根据几个玩友的建议选了《口袋红》和《口袋黄》。

到家后我开始拼命的玩，先玩的是《口袋红》，忘我游戏引来了父母的不满与斥责，在这种环境下我用了30多个小时打通关。在玩《口袋红》的过程中，我体验到了幸福与快乐：我为精灵的升级感到骄傲，我为打败了一个又一个道馆馆主而自豪，我为捕捉到新的精灵而欢呼……我带着这种喜悦的心情轻松打通了《口袋黄》。

体验到快乐的我又继续向其他口袋游戏进军，我用零花钱买了《口袋金》，连夜打道馆，通宵练精灵……以汗水和泪水为代价，辛辛苦苦打通了《口袋金》，这花了我将近60个小时啊！我再次体验到了成功的滋味是那样甜。

《火红·叶绿》发售后，我抵挡不住诱惑，狠狠心咬咬牙，从多年的积蓄中抽出100元，买下了中文版。虽然游戏初期和《口袋红》非常相似，但是它让我耳目一新（钱总算是没白花），我认真仔细的打通关，并尽力收集精灵。功夫不负有心人，在我与十多个人的共同努力下，收集了所有386种精灵，这使那些还没有通关的玩家对我羡慕不已。

《绿宝石》使我在2005年过得非常开心愉快，我打过了道馆，打败了四大天王，完成了战斗边疆的最后战役。父母见我花了90多个小时来做这种无用功，一气之下没收了我的SP和所有卡带，但是我对口袋妖怪的热爱不会消失。我又购入了一台iQueGBM和《赤之救助队》，这一切都是在父母不知情的情况下进行的，虽然这么做不对，但我不能因为一点挫折就放弃我最真心的朋友们啊！我快初三了，应该努力学习了，但我对口袋妖怪的爱始终不变，我依然追求那美丽而又神秘的口袋世界。

随着下课铃声的响起，我从回忆中走了出来。我望着天边，仿佛看到了真实而又虚幻的口袋妖怪的世界，成为口袋妖怪大师，进入口袋妖怪世界的梦会伴随着我的一生，直到永远，永远……

文/杨佳骥





口袋漫画 《神奇宝贝皮皮传金银篇》之卷

记得以前向大家介绍过的口袋搞笑漫画《皮皮传》所采用的还是伊犁人民出版社和新疆科技卫生出版社的版本，这两家出版社发行的《皮皮传》质量都不高。不过没过多久，吉林美术出版社也再次发行了《皮皮传》，由于来得突然，笔者一点准备都没有，本来受不了国内翻译版本那混乱的翻译和胡乱的装订，打算请在国外的姐姐从日本买正版的，这下好了，吉美的《皮皮传》无论是在纸张、装订还是翻译方面都十分出色，真无愧是国内最大的漫画出版社。更令人惊喜的是，吉美的《皮皮传》有了金银篇，也就是前作的续集！上次认为已经死亡的漫画重新复活了，真感动……截稿前，吉美一共发售了14集《皮皮传》，其中包含了前作和金银篇的所有内容，而且已经延续到了宝石篇！相信不多久我们就会在宝石篇中见到皮皮和它的同伴的身影了。



不过，尽管吉美重新发行了《皮皮传》，知道这套漫画的人还是不多，或者说没有像《特别篇》一样热衷。笔者常看到论坛上网友谈论《特别篇》，却几乎没有看到有人谈论《皮皮传》，即使有了该话题，参与的人也比较少，看来《皮皮传》并没有被大家广泛认可，也许是因为旧版的印刷和装订令大家很不满意的关系吧。不过笔者还是非常看好这套漫画的，尤其是吉美的新版，现在笔者就带大家进入皮皮一行的奇幻世界，领略它们的新风采。调皮活泼的皮皮，永远会活跃在漫画中！

前面的冒险上次已经奉献给大家，在此就不赘述了。我们这次要走入的是皮皮一行的金银篇旅行，来看看在前作搞笑、贪吃、贪财、傻气的皮皮会有什么新的表现？

离皮皮为保卫城市而牺牲、雷特与皮卡丘分手已经有三年了。雷特为了忘记他们，忘记痛苦的回忆，迁移到了新的城市生活，不过，他仍然忘不了以前和皮皮、皮卡丘一起旅行的经历。这一天，他独自在河边钓鱼，想起往事感慨不已。同时，同样忘不了雷特的皮卡丘竟然独自寻找到了这里！雷特和皮卡丘相遇，他们注视着对方……出人意料地并没有带来重逢的喜悦，取而代之的是令人大跌眼镜的画面——雷特由于这几年没事就吃东西消愁导致他现在超级肥胖！这时，笔者才回忆起来，原来夸张的画面和搞笑的剧情还是没有改变呀！

然后出场的是——皮皮？！这时笔者的惊讶也不亚于雷特和皮卡丘。皮皮戴着墨镜，披着风衣，背着包裹，骑着摩托车，后面跟着一群同样打扮的人（PM？），活像一群黑帮的成员。皮皮很不走运地被雷特和皮卡丘发现，皮皮想要逃跑但宣告失败，它被雷特抓住了。无奈皮皮只能自述了三年前的经历：当它驾驶导弹时，突

然想到，如果自己炸死了，还怎么享受美味？于是它从导弹上面跳了下来，也不管导弹飞了多高。然后，它被导弹的爆炸波及而受伤。当它一瘸一拐来到雷特家门口时，却发现雷特已经搬家了。它认为雷特躲开它和皮卡丘一起享受美味而十分愤怒，于是加入了黑帮打算做坏事报复……（蠢得可以呀）。它讲述的时候丝毫没有注意到雷特握紧了拳头……于是，“咚”地一下，熟悉的雷特揣皮皮的场面又出现了。最后皮皮终于相信雷特和皮卡丘是真心想它的。

这时，皮皮背着的包袱引起了雷特的注意，而皮皮不敢让雷特看。在争夺过程中，包袱被撕破了，一只玛丽露跳了出来。由于雷特此时只认识151只神奇宝贝，看到151只以外的神奇宝贝自然十分激动，于是他无视皮皮的阻止，把玛丽露带给大木博士看。大木博士也乘机告诉雷特新的神奇宝贝的存在，并让他们展开新的旅行。虽然皮皮十分不情愿，但还是无奈地和雷特、皮卡丘踏上了金银篇的旅行……

故事就这样展开了。来大致看一下他们的旅行，首先他们得到了一只波克比，有新的神奇宝贝加入自然是很高兴的事情，但波克比的哭声给雷特一行带来了很大的麻烦，这只波克比几乎可以成了太平洋的制造者。后来他们把波克比放到一户富有的大叔家里。然后，一只巴尔郎加入了队伍，它可以说是新的生机。日本漫画的惯例就是，在一个人物背后定有个与之相对的人物，巴尔郎就是背负这样的使命这么诞生的。和皮皮一样贪吃、贪财、傻气、搞笑的它自然是皮皮的死对头。不过，死对头的出现并没有影响皮皮主角的地位。虽然搞笑的不一定是它，但在最后倒霉的总是它。对于皮皮来说，金银篇



的旅行更可以说是一个悲剧。论其原因呢，还不是皮皮那本性难移的个性表现，只不过那里的人更加不买它的账罢了。其实原来皮皮在结束151图鉴收集的时候说的“我要回家继承父业，不想有如此辛酸痛苦的回忆”完全是英明的选择，但它不够坚持它的选择。因为，它天生就是悲惨的笑柄。

不过，由悲剧串联成的故事到了最后还是像前作一样圆满收场，雷特打败了四大天王！但旅程，仍然没有结束……

14卷的最后一集，雷特一行走了三天三夜，来到了宝石篇的未白镇，并见到了小田卷博士和三主角木守宫、火稚鸡和水跃鱼。相信从15卷开始将是皮皮他们的宝石篇旅程了，重新激活的故事，重新激活了热情！还是那句话：喜欢神奇宝贝的你，千万不要错过这一口袋漫画大餐呦！

文/银翼奇术师

口袋周边　口袋妖怪日用品周边(一)

本期开始我们将以连载的形式向大家介绍各类有趣且实用的口袋妖怪日用品周边。先来看看口袋妖怪时计。时计即时钟，是家居中必不可少的生活用品。无论是工作还是学习，都要借助它的功能才能安排得有条不紊。

口袋妖怪的时计种类有很多，首先是可以挂在墙壁上的时钟，像这款以宝石版三主角和皮卡丘为主题的米白色时钟，钟面







上除了时、分、秒三根指针外还有调整闹铃时间的专用指针,用来装饰口袋迷的房间真是不错的选择。

如果是要摆放在床头的话那可以选用这种可爱的皮卡丘闹钟，圆嘟嘟的皮卡丘会在每天的早上定时将你叫醒，抚摸它的身体就能让闹钟止鸣，别有一番乐趣。由于结构比较简单，价格也比较实惠。

当然如果经济条件允许，那选择名牌产品就更显气派了，如这款精工出品的台钟，不仅造型独特，颇显现代化的气息，钟面也非常漂亮。古拉顿、海皇牙、天空龙、迪奥西斯四大宝石版神兽的强大组合更是让人心动不已……

下面这个是皮丘毛巾衣架时钟，一物二用，既可以吸附在浴室的墙壁上作为毛巾或衣物的挂钩，也可以作为普通的时钟来使用。由于采用了良好的密闭装置，你完全不用担心它在浴室里会受潮而损坏。真是非常适合于有较强时间观念的人使用，连洗澡都不忘控制好时间。

最后是各种各样的口袋妖怪手表，出门在外当然不能抱着个时钟，手表就是你最好的选择。口袋妖怪手表的种类非常多，表面、表带甚至指针上都可以看到各种口袋妖怪的身影。由于国内可以买到很多类似的产品，这里就不详细介绍了。

文/皮卡秋



游戏研究 / 趣谈绿宝石属性攻击增强道具入手方法

大家都知道PM共分为17个属性，伴随这些属性的有各系的属性攻击增强道具，这些道具具有一定实战意义，而且如果能全部收集齐全放在一起还能用于炫耀。下面介绍绿宝石中这些道具的入手方法。入手前提：PM需学会小偷、索要这样的偷窃技巧。

1、西库头巾(正常系技能攻击1.1倍)入手方法:山木市的桥旁边一屋子和NPC对话得到。友情提醒:那人MS就是在等你的，别客气尽管去拿吧。

2、诅咒符(鬼系技能攻击1.1倍)入手方法：从野生的风偶人、穿墙怪等鬼系PM身上偷取(5%)。友情提醒：正常系的索要不能在鬼身上用，还是用小偷技能吧。还有，别以为做鬼就放过你，打、打、打劫……

3、钢铁外套(钢系技能攻击1.1倍)入手方法：野生小磁怪，3合1磁怪身上偷取(5%)。友情提示：小心触电啊，还有这外套怎么穿啊……

4、坚硬岩石(岩石系技能攻击1.1倍)入手方法：古利可屋挑战成功第3关奖品。野生小小龙身上偷取(5%)。友情提示：古利可那猥琐男放血啦，各位别错过。

5、软沙(地面系技能攻击1.1倍)入手方法：和109路某NPC对话得到，野生沙漠蚂蚁身上偷取(5%)。友情提示：用来搭沙雕的沙子，沙滩和沙漠到处都有，为什么主角不会自己多捡点?

6、毒针(毒系技能攻击1.1倍)入手方法：野生沙漠奈亚身上偷取(5%)。友情提示：个人认为最难得到的一样道具，出现率6%和5%携带，汗，看各位RP了，还有一定要带手套偷啊，要是毒针化学成分和一日丧命散或含笑半不癫等毒药相同别说我没提醒过你。

7、银粉(虫系技能攻击1.1倍)入手方法：几种完全进化的PM持有(5%)，不过几乎不可能遇到。最佳入手方法是从120路的昆虫狂美喜的大水蜘蛛的身上偷取(100%，可重复偷)。友情提示：你看过虫子们出门前檫粉的吗?

8、尖嘴(飞行系技能1.1倍)入手方法：捕获的野生嘟嘟持有(5%)。友情提示：沙狐才有的PM，所以不能偷取。还有别因为长时间没偷到就生气的去锯它的嘴啊，不仅带来强烈的BS，还会被动物保护机构带走的，冲动是魔鬼啊!

9、黑带(格斗系技能攻击1.1倍)入手方法：15路格斗高手的怪力身上偷取(100%)，可重复偷取)友情提示：怎么看也像他的裤带……

10、奇迹种子(草系技能攻击1.1倍)入手方法：

DS版的《大航海时代4》果然好玩，PC版和PS版虽然没有接触过但我还是喜欢上了它。（罗威）
男，18岁，湖北省武汉市汉阳区第三高中三（13）班

圆森林和NPC对话获得，友情提醒：需要砍树去找那位NPC的。不过这种子挺奇怪为什么不能种，也不会开花，结果。

11、木炭(火系技能攻击1.1倍)入手方法：飞音镇的中药店和NPC对话得到，友情提醒：那木炭在中药店，千万别误认为是药吃下去啊！

12、神秘水珠(水系技能攻击1.1倍)入手方法：帮助119路气象所博士解围后赠送的小电怪身上持有(100%)。友情提醒：看那外行就知道会啦，玩386版的朋友如果需要，看到别忘了打劫啊。

13、磁铁(电系攻击技能1.1倍)入手方法：古利可屋挑战成功第6关奖品,野生3合1磁怪身上偷取(5%)。友情提示:拿下来时请戴绝缘手套,防止触电!

14、不化冰(冰系技能攻击1.1倍)入手方法：看看洞地层冰冻中取得，友情提示：要退潮时去，用来做冰箱保鲜挺好。

15、弯勺子(超能系技能攻击1.1倍)入手方法：野生凯西身上偷取(5%)。友情提示：注意它会瞬移的，用高速PM偷取吧。还有为什么凯西有那勺子?不是进化后自动产生的吗?

16、黑眼镜(邪恶系技能攻击1.1倍)入手方法：在西吉隧道的1个出口某猥琐男说眼镜没了，在他左边2格可以拣到(隐藏道具)。友情提示：最容易被忽略的道具，戴上去活像黑社会的老大。

17、龙牙(龙系技能攻击1.1倍)入手方法：从流星瀑布的飞龙使用者的甲克龙身上偷取(100%可重复)。友情提示：那龙牙貌似是蛀牙，持有后一定记得天天刷牙啊！



口袋战术　联防的基本常识和技巧(上)

对于新手来说，快攻并不适合他们使用，一般情况先要学好联防才可以有效的应付各种队伍。联防是什么呢？很简单，也就是通常意义上不具有同样弱点的组队方法，就比如怕电和岩的暴鲤龙往往带一个地面系的来支持，而且暴鲤龙却可以弥补地面系PM怕水的缺陷，这就是联防。

所谓组队往往就是从属性的联防开始考虑，为了方便新手，以下举出些例子，便于大家学习和参考：

妙蛙花+大水怪组合：很容易想到，这两个PM属性上可以说是天造一双，双方完全可以互相弥补，水怪一般情况作为物盾出现，而妙蛙花作为特盾出现，而且两者对电都有抗击能力，所以电系强攻对有这两个PM的队伍基本行不通，努力的话一般情况都是极限某能力，分配按自己的想法。由于不是主攻，而是联防，所以势必双刀更有优势，而且两者本系双刀技巧，一定程度上遏止了许多PM，所以性格一定要减速度加耐久的。



耿鬼+钢龙组合：钢龙虽然出现几率不高，但是可以联想到他的两个4倍弱点都是耿鬼的无效抗性，因此两者配合也是相当不错的选择，这样的组合一般情况下，如果先读没问题，物理攻击很难攻得进，特殊方面的话比较怕水火两系，可以再配合海马龙或者火系PM等，联防的话还是以这两个为主，努力分配仍然随意一点，耿鬼一般情况用速攻，钢龙可以考虑适当的一些速度。

地狱犬+椰蛋树组合：这两个可是晴天有名的组合，他们的属性是完全相互弥补，不过唯一的缺陷是地狱犬的耐力实在不怎么样，小心上场基本没什么问题，特别是火攻面对椰蛋树时，抓住机会一定要让地狱犬引火，这样杀伤力更大了。而美中不足的是椰蛋树本身就怕地狱犬，所以一旦对方出地狱犬，基本可以直接爆炸了。

卡比兽+暴鲤龙组合：两者其实没什么联防关系，但是卡比兽的能力和暴鲤龙的特性铸造了他们的组合战术。首先卡比兽在普通情况下可以抵挡下任何特攻，物攻方面如果配合暴鲤龙的威吓特性更是实在，而且暴鲤龙还可以弥补卡比兽的格斗弱点。这种组合下，暴鲤龙完全可以以物盾的形式出现，不必在乎他的物理防御有多弱，他的特性是重要的物理耐久来源。　　文/PMGBA

玩游戏的时候千万要注意眼睛啊……有一次我玩的时间长了点，起来之后什么都看不清了，那个心惊肉跳啊。（王宇）
男，19岁，吉林省白山市第二高中二年一班



人物介绍

人物资料

美版名：Grit
日版名：ビリ－
出场作品：Advance Wars 1、Advance Wars 2、Famicom Wars DS
胜利台词（AW1）：What's the ruckus?
胜利台词（AW2）：Not bad,y'all! Don't be a sore loser!
喜好：猫
厌恶：老鼠
特技能量槽：★★★☆☆☆

各版本的指挥能力

◆基本能力

AW1：间接攻击部队射程+1；直接攻击系机械部队攻击力为80%。

AW2：间接攻击系部队射程+1，攻击力为120%；直接攻击系机械部队攻击力为80%。

FWDS：间接攻击系部队射程+1，攻击力为120%；直接攻击系机械部队攻击力为80%。

◆Snipe Attack（テクニカルスナイプ）

AW1：再次提升间接攻击部队2格射程，攻击力提升54%。

AW2：再次提升间接攻击部队1格射程，攻击力提升30%。



FWDS：再次提升间接攻击部队1格射程，攻击力提升30%。

◆Super Snipe（ワールドワオドスナイプ）

AW2：再次提升间接攻击部队2格射程，攻击力并提升30%。

FWDS：再次提升间接攻击部队2格射程，攻击力并提升30%。

注：AW1和FWDS特技效果都是全军提升10%攻防，AW2的则是全军提升10%防御。这个效果不包含在上述资料中。

指挥官能力小评

大家一定都还记得在AW1中实力只能用“逆天”来形容的Max，而他的老对手Grit自然也不例外。虽然基本能力不出众，但特技Snipe Attack的效果非同小可，射程和攻击力都大大提升，就连价格低廉的自走炮，也能达到其他角色的战舰的实力。到了AW2和AWDS中他肯定会做出调整，基本能力变得更加实用，Snipe Attack的效果依然不凡，只是Super Snipe就有点鸡肋，毕竟提升攻击力才是最实际的。

人物性格

Grit是一名老练的狙击手，这是毋庸置疑的，所以他远程能力很强，但近战就会很不利了。作为一名狙击手，除了要有“One Shot，One Kill”的好枪法以外，更需要有“不动如山”的稳健气魄。Grit有句著名台词就是“I wait like a snake in the grass... then I strike!”，这句话

可以说是狙击手的写照。狙击手的风采我们在不少游戏与相关影视作品中也都见到过，大家比较熟悉的还有《MGS》中的“狙击之狼”，她可以算得上是狙击手中的“艺术家”了吧。当然了，Grit毕竟是一名指挥官，实际战斗中不可能去单枪匹马的狙击敌人，所以我们一般也都是利用他的射程优势去欺负下敌人而已，这点实在是和狙击手身份不符。

主题音乐点评

Grit的主题音乐是很有味道的乡村音乐，听起来非常悠闲自若，甚至有点慵懒，这倒是非常符合他的身份。前奏部分的长音很令人莫名其妙，甚至有种打哈欠的感觉，但到了主体部分后才渐入佳境。虽然全曲旋律舒缓，但节奏感却很强，民谣吉他的主奏，配合拨弦声以及如同响指般的伴奏，听起来非常有味道。全曲旋律起伏变化不大，但却丝毫没有让人感到单调，这也正是Grit的写照——静静地、悠闲自若地守候在自己的领域，等待猎物的出现，丝毫不觉得厌倦和乏味。大多数指挥官主题音乐都是慷慨激昂，仿佛演绎着硝烟弥漫的战场，但Grit的BGM却带给我们一种全新感受，似乎是要传达给我们一个信息：战争，其实也是一门艺术。



AWDS战术分析

AWDS相信越来越多的朋友都能够玩到了，本着以人为本的精神，我们不再去涉及AW2的部分，这也是为了节省出更多篇幅以便传达给各位朋友更多信息。其实对于Grit来说，AW2的战术在AWDS都得到了继承发展，两者可以说是共通的。唯一的区别其实也就是在于对手能力的变化，以及一些新兵种、新系统的加入而已。

Grit的基本打法就是推进战术。所谓推进战术，就是使用一些部队作为盾牌，挡在远程部队前面使其不直接受到攻击，而远程部队再用自己的射程来覆盖前方的大片区域。当远程部队火力充足，足以击溃或者击退自己射程范围内的敌军时，那么盾牌和远程部队一起前进，然后再重复以上的步骤。这种打法节奏相当缓慢，但也是无奈之举，远程部队都是间接攻击，它们不可以移动后攻击，所以只能用这种“老牛推磨”的笨方法来发挥自己的攻击力。这种打法虽然很“笨”，但却相当有效，尤其是对于Grit来说。推进战术并非只有Grit可以用，Sami、Jess、Kanbei等人同样可以照搬，但最具代表性的自然还是Grit，因为他的远程部队是最强的。

推进战术由两个要素组成，一是用来防守的盾牌，二是躲在盾牌后面攻击的部队，我们先分析下第一点。Grit的远程部队虽强，但必须有盾牌来防守，否则哪怕是对手的轻坦克，也能轻松把他的远程部队击垮。而有了盾牌的防守后，对手要想进行有效的攻击，就必须先浪费火力来解决Grit的盾牌，这样就很容易受到Grit的远火洗礼，结果肯定是得不偿失。都有哪些东西可以当作盾牌呢？首先就是步兵，他的价格最为低廉，量产起来相当轻松，但防守效果却不差，只有重型坦克、新型坦克、巨型坦克、对空战车、轰炸机这五种单位可以秒杀它，而即使是Max这样攻击力有加成的指挥官，也无法用轻坦克或武装直升机秒杀它。若是借助地形效果或者装备的force所给予的防御加成，那么步兵的防守效果就更出色了。其次是侦察车，它的防守效率比步兵差一些，但最主要的意义是去对抗对手的步兵。如果用步兵作为盾牌的话，那么很可能对方也会使用大量步兵去清理它，对于步兵能力没有得到提升的Grit来说，和对手拼步兵显然会吃亏，但用远程部队打步兵如同高炮打蚊子，也不会有什么效果。有了侦察车后效果就不同了，虽然Grit的侦察车能力差，但用来压制对手的步兵也是完全足够用，况且侦察车还肩负着重要的侦察作用。接下来是运输单位，运输车和运输直升机都是少不了的，

前者防守效率不算高，不过步兵、武装直升机和对空战车对它伤害更小，另外它还常用来补给弹药；后者防守效率高，对绝大多数坦克部队都有很高的抵抗力，但步兵、武装直升机和对空战车都是它的克星。这两种运输单位结合使用，彼此互补，那么效果就会更好了。然后就是重型单位，这个主要是指战斗机、隐形战机、重型坦克、巨型坦克一类的部队。它们造价高昂，且Grit指挥它们的能力比较低，绝对不可过多使用，但有些场合还是需要用到它们的。战斗机和隐形战机可以说是万能防守部队，除了对空战车和战斗机外，几乎能防下任何部队，尤其是隐形战机，隐形后简直就是看不见的墙壁，对手想要打到它都不是一件容易的事情；重型坦克和巨型坦克都是防守中坚，就算Grit的指挥能力再差，它们要压制轻坦克之类的中级兵种还是不难的。此外，它们不仅在非常时期需要作为盾牌，而且还是整支部队防守的关键棋子，试想如果Grit没有战斗机，那么面对对手大批隐形战机时就有些吃力了。最后还有个特殊的例子，那就是自走炮。自走炮本来是Grit的主要攻击输出单位之一，而且是要被保护的对象，不过当Grit金钱比较充裕，需要大举进攻而不再是缓缓“蠕动”时，利用自走炮作为先锋是不错的选择。自走炮火力出色，价格也只有6000G，比起一般的坦克部队都要便宜许多，就算先头的自走炮被对方的坦克打残打伤，后面的远程部队也还可以尽情开火以牙还牙。虽然以自走炮作为盾牌来防守，其结果至少是伤敌一千，自损八百，和推进战术所推崇的“四两拨千斤”的宗旨相悖，但这时候既然Grit已经有足够的经济实力，需要的是自然推进速度，就不必为部队的损失过多操心了。注意一个重要问题，这些用来防守的盾牌，务必要保证满血，不然防守效率肯定就会大大降低，拿步兵来说，10点HP和9点HP往往就是一个不被秒杀和被秒杀的重大区别。所以受损的盾牌，一定要及时进行合流，如果实在无法合流，那么只能一个个排好队堵在最前面，让需要被保护的部队站在最后排，但这样的话，往往远程部队的射程就不容易发挥出来了。

接下来谈一下Grit的攻击部队，这肯定少不了那些能力得到加成的远程部队了。这其中最主要的就是自走炮，它价格低廉，移动能力不差，火力强劲，射程也够用，实在找不到不用它的理由。除了巨型坦克外（那个特殊兵种地狱利乌姆就不在我们考虑之内了），自走炮通吃一些陆军部队，如果位置比较好的话，还可以用来截击一些造价昂贵的海军，而这样强悍的兵种（当然仅仅对于Grit来说）造价只有6000G，比轻坦克还便宜1000G，肯定是要大批量生产了。然后就是火箭车，它价格昂贵，火力比自走炮也高不了多少，防御能力比自走炮还低，移动类型又是轮胎，实际移动能力要大大低于自走炮，但它唯一的好处就是射程，这样可以很方便的控制一大片区域。由于以上诸多原因，火箭车对于Grit来说也不可能是用来量产的部队，但偶尔生产一些对于控制战局是相当有利的。还有一个容易被人遗忘的兵种，就是导弹车。这东西的作战价值实在是低，一般情况下也就是Grit才会去用用它。它的最大好处就是在防空时并不会暴露自己，只需要1~2辆就基本能解决防空的问题。但如果换成对空战车显然就不行了，即使它顺利打掉对方一架直升机，接下来也会被对方坦克打爆，最终结局就是被“武装直升机+坦克”这样的经典组合直接推平。另外，导弹车具有充足的视野，所以不妨在森林里面埋伏一辆，没准就有希望打下来几只路过的“小鸟”，这些家伙死也未必知道到底是被什么方向的导弹击中的。

Grit不可能只依赖远程部队来进行火力输出，即使他近战部队攻击不足，也只有勉为其难去使用。当然了，AWDS有双人战这个独特的系统，Grit完全可以把自己不擅长指挥的近战部队交付给搭档使用，这样自己的弱点就没有那么明显了。注意澄清一个概念，我们现在说的是火力输出手段的问题，而不是如何使用近战部队作为盾牌进行防守。首先我们用到的还是步兵，不过步兵这时候主要是对付以巨型坦克为首的高级兵种的，而不是再去重复强调他的防守价值。众所周知，远程部队攻击巨型坦克的效率并不高，但这样一个庞然大物又怎么可能放任不管，这只有依靠步兵的幸运攻击来消磨巨型坦克的HP了。Grit带“幸运”这个force也好，或者是和Max、Olaf搭档也好，

提醒大家爱护自己的游戏机，它们不是因为电而工作，而是因为你的爱而存在。（陈相羽）
男，17岁，成都七中高2007级2班，610031

总之有必要提升一点幸运攻击的上限。接下来就是对空战车和战斗机，它们主要是用来防空，分担导弹车的压力。对于Grit来说，对空战车的防空效率在上文已经说过是不如导弹车的，但它还可以用来快速清理步兵，而且又可以交付给同伴尤其是Max来使用，多少造一些还是有必要的。战斗机主要是对付隐形战机，否则真是没办法去打击对手隐形后的隐形战机了。然后就是重型坦克和巨型坦克，他们火力充足，可以在必要时刻解决来犯之敌，这主要是利用到它们对其它兵种的压倒性优势。比如巨型坦克，除了巨型坦克本身外，没有任何陆军能打得动它，也没有任何陆军能承受它的攻击不死。虽然它们移动力不够可观，不过反正也是为了配合Grit的推进战术，所以走得慢一点也没关系。

以上只是介绍了Grit最基本的推进战术，不过仅仅了解这个还是不够的，我们必须在这个基础上研发一些更高级的打法或者技巧，这样才有希望成为一名使用Grit的高手。首先是跳棋式推进，顾名思义，就是像下跳棋那样，后排部队向前推进，而原本前排的部队则要开火，接下来再让它们前进……当然了，防守用的盾牌还是必不可少的，不管这跳棋怎么跳，始终要保持它们处在部队最前列。跳棋式推进的好处是推进速度快，可以同时在一回合进行攻击和推进，机动性相当高。不过要让后排的部队的火力为前排部队作掩护，那么就要要求一定的射程，自走炮的4格射程这里是不够用的，所以我们主要用到的就是火箭车。不过火箭车的移动能力很是问题，可以的话最好让Grit带上一个“平原移动”的force。接下来是攻城，这个也很好理解，就是利用远程部队的高射程去覆盖到对方的据点，使其不敢在生产地生产部队，并给予占领据点的士兵火力支援。处在前线的据点甚至是生产地往往都是兵家必争之所，像Hachi还可以靠SP在前线生产部队，真是让人头疼。不过利用这个攻城手段，就可以最大限度控制对手前线的据点。而且如果有了远程部队的火力掩护，那么占领据点的士兵也就安全多了。然后就是伏击，这个也是Grit拿手的打法，方法就是在一些崎岖的地形，比如两侧是高山的狭窄道路，或者是多森林地区等，当对方大部队赶来时，正面利用盾牌+远程部队推进，而在侧面或者敌军后方，派上一些部队来阻挡敌军的退路。这样的话对手既不能消灭掉盾牌来攻击后面的远程部队，又不能快速撤离避免受到损失，在两面夹击的情况下，很容易损失大量部队。用来阻挡敌军退路的部队最好是一些无视地形影响的空军，比如装载有士兵的运输直升机、防守能力出色的战斗机和隐形战机等等，虽然它们肯定会牺牲掉，但我方自有充足的远程火力为它们雪耻。其实伏击更多意义上是一种心理战方式，但还真不是那么好防范，尤其建议需要伏击时，Grit要使用特技来提升射程，抓住有限的机会，尽可能解决掉更多的敌军。这种“请君入瓮”的手段并非只有Grit可以使用，但他无疑是最有代表性的。注意伏击的时候很可能因为视野不足而无法顺利展开攻击，原本用来阻挡敌军退路的部队很可能都被全歼，而限于地形阻碍，侦察车也无法很好的去拓展视野，这时候还是得需要一些空军协助，如果有山地地形，那么将士兵空降到山地上无疑是最便捷的方法。

说完了这些，总结一下Grit所需要用到的force，首先加防御的force就不必多解释了，这能让盾牌防守效率更高，比提升攻击力的作用强多了。接下来是平原移动和森林移动，这两者主要是用来提高Grit部队的推进速度，尤其是慢吞吞的火箭车，前者的使用范围更广泛一些。然后就是幸运，这个专门是用来打击巨型坦克，上文中已经叙述过。还有就是视野+2和占领+2，前者能帮助Grit更好地发挥自己的远程火力，后者则是在攻城时帮助争夺一些关键的据点。当然了，像雪天之星、导弹防御这类force，在特殊情况下还是要考虑的。

Grit在AWDS中被赋予了更多的变化和打法，但万变不离其宗，都是根据以上的战术演化而来的。众人拾柴火焰高，Grit也需要团队合作来展现自己的实力，那么这部分内容我们就留在下期介绍，为大家分析一下Grit的搭档们吧！高战前线开办这么多期，笔者也很欢迎各位读者朋友所提出的宝贵建议和批评意见，请大家多多来信致编辑部，或者联系笔者个人QQ：33876072，希望能和大家一起分享高战的心得。





情敌的故事



我们的主角组成一个小家甜甜蜜蜜，那么镇上其他的男男女女呢？本镇的众MM身边早守候了一位王子，如果主角不加紧别的男孩子可不会客气，他们的甜言蜜语一旦打动了MM的心，他们便终成眷属了。

在上一作时，一旦主角结婚，除妻子以外的结婚对象爱情度变归0，但本作即使结婚生子后爱情度仍然保留。主角一旦结婚，其他结婚对象的爱情度不再增加，仅减少。除了送对方不喜爱的物品使之爱情度减少外，还有如下情况会降低爱情度：2日以上未对话（可能性50%）、牧场以外的场所乱丢垃圾、在当事人家中丢垃圾、饲养的动物不幸过世（含自然死亡）。爱情度每天只能增加一次，但减少不限次数，在当事人家里丢垃圾可以算是最快的方法之一。

情敌们的爱情在四年之中逐步发生，与主角的爱情事件同样分作四个阶段：

第一阶段：游戏初期即可、爱情度10000以下（黑心）；

第二阶段：游戏一年以上、爱情度30000以下（蓝心）；

第三阶段：游戏二年以上、爱情度40000以下（黄心）；

第四阶段：游戏三年以上、爱情度60000以下（红心），爱的告白事件。

第四个事件结束一星期后，爱情度50000以下（橙心），主角出自宅时情敌前来邀请主角参加他们的婚礼，当天自动度过。有趣的当天即使是台风天气婚礼也会照常举行，全谷人在寒风中观礼不知是怎样的心情。



婚后，情侣们仍然会发生一系列的婚后小事件，在体验属于自己的幸福的同时也来分享一下他们的浪漫吧。

插播：许多玩家反应无法发生事件，此处列举下可能性的问题。

1、第一事件条件未完成。许多是连锁事件，即未完成第一个便无法完成第二个，尤其是爱情事件以及情敌事件，它们均是严格按照顺序发生的。

2、室内与区域内的混淆。有的事件在室内发生，而更多的事件则需要进入人物所在区域时才能发生，请注意攻略中从XX地区进入XX地区，这些都是区域事件。

3、骑马或使用飞行石。对于上述的区域事件，主角如果是骑马进入或使用飞行石进入均无法发生该区域事件，唯一的解决办法就是乖乖下马走进去。本作允许持有物品进入，但事件一旦发生，持有物（如猫、狗）就会飞回牧场入口处，如果是普通物品便自动消失。不过取得鱼竿的事件是个例

外，该事件必须空手空工具栏进入**ガスト**家中。

4、人物不在场所范围内。倘若事件相关的人不在相应区域内又怎么会发生“偶遇”的事件呢？开启矿场等虽然比较特别，但大多数事件均要求人物当前所属的方位，如**ナスカ**的第一个爱情事件要求的就是**ナスカ**在旅店中而**ルイ**不在，**レオナ**与**ロミオ**的情敌事件只有两人均在海边或女神泉时才能发生等等。

5、天气状况错误。不同的天气状况下村民们的行踪多少都会有些变化，一般来说室外发生的事件要求的都是晴天，而生病、修缮房屋等事件则一般发生在雨天。

6、特殊行踪下发生的事件。镇上的居民大多遵循着相同的路线来来往往，但每周总有一日特殊。如医生**バドッグ**土曜日（周六）早晨拜访豪宅，下午拜访山丘，为的是给镇上的老人家检查身体，这一天豪宅里的**パナマ**、**セバスチャン**，山丘上的**ガスト**、**アンナ**便均不会出门。其他诸如农场月曜日（周一）休业、酒吧水曜日（周三）休业，也分别是该处居民行踪发生变化的特殊日期。



セレナ&アッシュ：这对情侣是全镇最般配的一对，温柔善良的**セレナ**，体贴成熟的**アッシュ**，以及大婶**ベス**（这里提到她颇有电灯泡的感觉）三人共同经营着忘忧谷最大的农场。农场的经营时间是两人最甜蜜的时间，此时来到相应地点就会触发他们的爱情事件。

★爱情事件

第一阶段
时间：PM4：00–PM6：00
日期：除月曜日
地点：农场商店
天气：晴天

第二阶段
时间：PM4：00–PM6：00
日期：除月曜日
地点：通过桥进入农场地区
天气：晴天

第三阶段
时间：PM5：00–PM7：00
日期：除月曜日
地点：农场商店
天气：晴天

第四阶段
时间：PM4：00–PM6：00
日期：除月曜日
地点：通过桥进入农场地区
天气：晴天

★婚后事件

1、**アッシュの**病气
时间：AM8：30–PM0：00
日期：水曜日
地点：**バドッグ**的家
条件：与GBA已联机，即**トーレ**与**エリス**均在**バドッグ**家学习医术
好感度要求：**アッシュ**的好感度100以上

2、**アッシュのマル**秘健康法
时间：PM6：00–PM10：00
日期：月曜日
地点：酒吧
条件：已发生过[**アッシュの**病气]，**アッシュ**与**ガレッド**均在酒吧内
好感度要求：**アッシュ**的好感度200以上

3、**感谢の**气持**ち**
时间：PM6：00–PM10：00
日期：月曜日
地点：农场右屋
条件：**セレナ**与**ベス**均在右屋1F时，该日非**ベス**的诞生日
好感度要求：无

4、**アッシュとのケンカ**
时间：AM7：00–AM8：00或PM9：00–AM0：00
地点：农场右屋
天气：雨雪
条件：**セレナ**与**アッシュ**均在家中1F
好感度要求：**アッシュ**的好感度200以上

レオナ&ロミオ：一个是千金小姐，一个是旅店独子，同样的娇生惯养让他们投缘。平日里他们并不容易相遇，**レオナ**喜爱女神泉的优雅，而**ロミオ**喜爱大海的宽广，他们每周只有两次相遇的机会：火曜日（周二）**ロミオ**前往女神泉区域、土曜日（周六）**レオナ**来到海边时才能触发爱情事件。

★爱情事件

第一阶段



时间：AM11：00-PM1：00
日期：火曜日
地点：泉边
天气：晴天
第二阶段
时间：AM11：00-PM1：00
日期：土曜日
地点：海边
天气：晴天
第三阶段
时间：AM11：00-PM1：00
日期：火曜日
地点：泉边
天气：晴天
第四阶段
时间：AM11：00-PM1：00
日期：土曜日
地点：海边
天气：晴天

★婚后事件

1、思い出话
时间：AM11：00-PM1：00
日期：土曜日
地点：海边
天气：晴
好感度要求：**レオナ**与**ロミオ**的好感度均高于100
2、浮气**の**达人
时间：PM5：00-PM10：00
日期：火曜日
地点：酒吧
条件：**ムー**未婚，**ロミオ**、**ムー**与**ガレッド**均在酒吧内

ムー&ガレッド：酒吧情侣，个性活泼开朗的**ムー**也许怎么都想不到自己最终被老实内向的**ガレッド**所打动，但**ガレッド**的确是镇上少有的贴心人，两人的感情也是在体贴与被体贴中积累发展起来的。婚后二人联手制作的新饮料也充满了爱的滋味，甜，酸还是两者皆有？等待主角的选择。

★爱情事件

第一阶段
时间：AM9：00-AM11：00
日期：除水曜日
地点：酒吧
天气：雨天
第二阶段
时间：AM10：30-AM12：00
日期：除水曜日
地点：从牧场前往民宅区
天气：晴天
第三阶段
时间：AM9：00-AM11：00
日期：除水曜日
地点：酒吧
天气：雨天
第四阶段
时间：AM9：00-AM11：00
日期：除水曜日
地点：酒吧
天气：雨天



★婚后事件

1、**ムーのカクテルチャレンジ**
时间：AM6：00-PM23：00
日期：除水曜日
地点：酒吧
条件：**ムー**与**ガレッド**在酒吧中
好感度要求：**ムー**与**ガレッド**的好感度200以上
完成后追加[**アマイユメ**]一种饮料
2、**オリジナルカクテル**作り
时间：AM6：00-PM23：00
日期：非水曜日
地点：酒吧
条件：**ガレッド**在酒吧中
好感度要求：**ガレッド**的好感度200以上
完成后追加[**オッチョコチョイ**][**メガミノユウワ**

希望认识更多的掌机迷，能够和大家一起分享我的快乐时光！（曾钧鹏）
男，18岁，淮南五中高二8班，232052

ク][ワスレダニノシゼン]三种饮料之一



ナスカ&グスタ：也许缘分这东西就是如此的神奇，两个流浪的旅人在忘忧谷暂住，相遇，相恋，这就是**ナスカ**与**グスタ**的爱情故事。**グスタ**家族世代为宫廷御用吟游诗人，家中的乐器也是件件珍品。共同的爱好，旅行中的见闻让两人感到彼此就是知音，幸福美满的一对。

★爱情事件

第一阶段
时间：PM3：20-PM5：00
日期：火、木曜日以外
地点：从海边进入龟池地区
天气：晴天
第二阶段
时间：PM12：00-PM3：00
日期：火、木曜日以外
地点：海边
天气：晴天
第三阶段
时间：PM12：00-PM3：00
日期：火、木曜日以外
地点：海边
天气：晴天
第四阶段
时间：PM3：20-PM5：00
日期：火、木曜日以外
地点：从海边进入龟池地区
天气：晴天

★婚后事件

1、家族
时间：AM9：30-PM5：00
日期：木曜日
地点：旅店1F
条件：**ナスカ**与**ルイ**均在旅店1F
好感度要求：**ナスカ**与**ルイ**均高于250

フレン&カ-イン：如果矿石镇的卡连料理让你心有余悸，那么忘忧谷的**フレン**又是否让你的胃为之一"痛"？别人且不说，**カ-イン**恐怕是深受其害了，不过他再也找不到比**フレン**更好的助手了，可怜的**カ-イン**，不妨送他些好吃的调剂一下。婚后**フレン**会好好的修习料理，不过结果只是连料理高手**アイン**也不得不"佩服"**フレン**的料理手艺……

★爱情事件

第一阶段
时间：AM9：00-AM11：00
日期：除火曜日
地点：发掘现场
天气：无
第二阶段
时间：AM10：30-PM0：00
日期：除火曜日
地点：发掘现场
天气：无
第三阶段
时间：AM9：00-AM11：00
日期：除火曜日
地点：发掘现场
天气：无
第四阶段
时间：AM9：00-AM11：00
日期：除火曜日
地点：发掘现场
天气：无

★婚后事件

1、王家**の**子孙
时间：AM8：00-PM5：00
日期：除火曜日
地点：发掘现场
条件：主角与**キララ**已经结婚，**フレン**与**カ-イン**均在矿场内
2、神**のささやき**
时间：AM8：00-PM5：00
日期：除火曜日
地点：发掘现场
条件：[王家**の**子孙]已经发生，女神已经救出且已到达最高级矿场的最底层（65535层）
3、**フレン**料理奋战记
时间：AM9：30-PM5：00
日期：夏季，除火曜日
地点：海边
天气：晴
条件：主角已婚，**アイン**正在海之家营业，**フレン**在矿场中
好感度要求:**フレン**与**アイン**的好感度均在100以上

支持PGing……forever!（朱方杰）
男，18岁，杭州市萧山区第二高级中学203班，311252

GBA	STING	2006.03.23
	SRPG	1人用/5040日元
王女联盟		256M

文责/翔武

详细攻略



第三章 巴尔提纳的闪电战

瓦连希尔斯的战斗结束了，王国军为了夺回巴尔提纳，准备从守卫薄弱的王都北侧——富拉姆粮仓地带入手。而这个山谷的中间地带是恶名昭著的奥鲁特加山贼团的聚集地。

BF12 山贼的城寨

战前剧情

山贼的城寨正好位于峡谷的必经之路上，这样一来，如果想通过就必须要经历这一战了。

胜利条件：击倒山贼王**オルテガ**

失败条件：**ユグドラ**或**ミラノ**战死

卡片全部用光

可选卡片：11枚

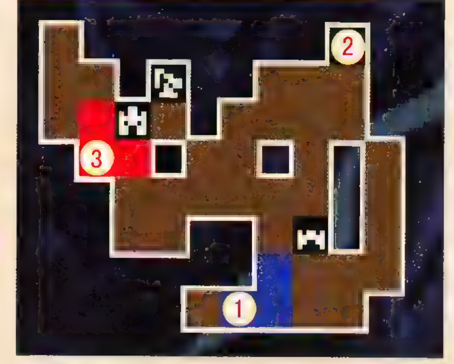
我方配置：**ユグドラ**、**ミラノ**、任选两人

敌方配置：

バンディットLV8（**オルテガ**）士气4880 装备：首领の**ハチマキ**

バンディットLV5（山贼）×4

バンディットLV5（山贼）装备：**メダリオン**



アサシンLV6（山贼）×2

フェンサー–LV5（山贼）×3

敌方增援（两回合后）

ハンター–LV7（**ミゼル**）士气4360 装备：丈夫な长靴

バンディットLV6（賞金稼ぎ）士气1910 装备：**メダリオン**

获得卡片：如果之前没有获得过**サンダ–ボルト**，本关中将**ミゼル**的士气将为0后，过关可获得。

隐藏道具：·



1、**ウボラ像**：由**ニ-チエ**调查获得。
2、**ブロンズシ-ルド**：由**ミラノ**访问获得。
3、金块。

要点：由于本关有个隐藏道具在水中，在任选的两个出战角色中务必要把人鱼派上。

山贼多为斧和剑，可以用前一话中得到的罗斯威尔或罗莎莉上去，少数使用弓的用公主或米拉诺来解决。记得要用米拉诺访问右上的集落，两回合后我方初始位置附近会有敌人增援，人鱼拿完隐藏道具后可以留在附近，利用水的有利地形进行阻击。

战后剧情

消灭了奥鲁特加山贼团后，王国军沿着山道前进。但是，在这山道前面，帝国军早已等候在此。由于山道狭窄，没有逃跑的可能。

BF13 莱内希山脉

战前剧情

刚到达莱内希山脉，就见到了帝国军的戒备部队守在山脉附近。骑士杜兰提出了利用雾天的天气作战法，由于这里是帝国军守备薄弱的地方，所以知晓天气状况和地形的人应该不是很多，这种方法可行性比较高。

正在这时，众人的后方出现了山贼的残党，王国军进入了腹背受敌的窘境。

—— 前半 ——



胜利条件：等待雾出现
失败条件：我方任意一人阵亡
可选卡片：13枚
我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选两人
敌方配置：
ガ-ディアンナイトLV10（**バルドゥス**）士气5860 装备：豪枪一本鬼
ナイトLV8（帝国兵）×2
グリフライダ-LV8（帝国兵）×2
ハンタ-LV8（帝国兵）×2
ヴァルキリ-LV9（**アイギナ**）士气5360 装备：葬送剑**ソルフィ**
ヴァルキリ-LV8（帝国兵）×2
バンディットLV8（帝国兵）×2
アサシンLV8（帝国兵）×2
バンディットLV6（山贼）装备：**メダリオン**
バンディット（山贼）×3
フェンサ-LV5（山贼）
アサシンLV6（山贼）×2
要点：第24回合（也就是我方行动的第8回合）会出现雾，在这之前消灭山贼非常简单。

—— 后半 ——



胜利条件：我方到达指定地点
失败条件：卡片全部用光
和敌人邻近后
胜利条件：击倒所有敌人
失败条件：我方任意一名角色战死
卡片全部用光
敌方配置：同前半
隐藏道具：
1、开かずのカバン

2、オ-ガニウム。

要点： 后半利用雾天逃到左上的旗子处，距离敌人部队1格的时候可以发现敌人。左边可以让罗斯威尔和杜兰利用各自的特性先行到达，注意，罗斯威尔的瞬移只能在夜间使用。米拉诺和公主可以从右边走，顺便拿隐藏道具。

和敌人临近后，雾的天气也就消失了，胜利条件也变为了敌全灭。敌人每回合都会恢复，我方打起来会很困难。敌方两个主将的武器在17话可以偷到，不必太执着。

战后剧情

借着浓雾，王国军通过了富拉姆到达了鲁那米纳山道，那里防范薄弱，王国军准备一气将那里制压。





BF14 鲁那米纳山道

战前剧情

到达鲁那米纳山道，这里的防守果然松懈，趁敌人还没有什么防备的时候一举压制这个地方。

胜利条件： 我方移动到目的地，达到制压目的。
制压后：敌方传令部队击破。

失败条件： ユグドラ或ミラノ战死
卡片全部用光
制压后：敌方逃离战场

可选卡片： 6枚

我方配置： ユグドラ、ミラノ、任选两人



敌方配置：

ナイトLV7（守备部长） 士气3460 装备：**メダリオン**

フェンサ-LV5（卫兵）×3

アサシンLV5（卫兵）×2

敌方增援（制压后）

ヴァルキリ-LV6（传令） 士气1950 装备：**メダリオン**

ウィッチLV6（传令） 士气2000 装备：**メダリオン**

要点： 本关实在是很简单，增援的两个传令移动缓慢，根本不用有太多顾虑。

战后剧情

经过鲁那米纳一战，一气而下的王国军已经越来越接近王都巴尔提纳了，并且向粮仓富拉姆前进。并且打算借着收割季节的薄弱防守，一举进攻。

BF15 富拉姆粮仓地带

胜利条件： 击退**インザ-ギ**的部队
击退**インザ-ギ**后：我方全员到达指定地点
到达指定地点后：

失败条件： ユグドラ或ミラノ战死



卡片全部用光

アイギナ增援出现后：我方任意一名角色战死

可选卡片：9枚

我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选两人

敌方配置：

ウィッチLV8（ユ–ティ）士气4940 装备：淑女のコ–ト

ウィッチLV6（宫廷魔术师）×3

フェンサ–LV8（インザ–ギ）士气4800 装备：历战のバンダナ

フェンサ–LV6（佣兵）×2

ナイトLV7（佣兵）×2

バンディットLV6（佣兵）×2

敌方增援（击退インザ–ギ后）

ヴァルキリ–LV10（アイギナ）士气5880 装备：デスプリンガ–

ヴァルキリ–LV8（亲卫队）×4

隐藏道具：

1、ネスレの花束：非夜晚访问，名声在12以上。

2、麦わら帽子：访问获得。

3、金色の麦穗。

要点：本关一上来介绍了新系统——连锁同盟，这个系统可以让位于同盟范围内的角色再发动同盟，但连锁同盟会比普通的范围减少1格。

击退インザ–ギ后，アイギナ会来增援，她和她身边的部队每回合恢复士气。アイギナ的武器附带会心一击50%的属性，比较可怕。





战后剧情

解决了北门外的敌人，王国军在北门前布阵，准备一口气制压北门。

而赶来的帝国军空军部队使王国军再次面临腹背受敌的危险，一方面帝国军的黑骑士也准备从城外发起进攻，另一方面宫廷魔术师尤蒂在城内做好了炮击的准备。

BF16 北巴尔提纳



胜利条件：击退绯雪姬エミリオ

击退绯雪姬后：击退所有敌人（请看要点）

我方增援出现后：击倒ユ–ディ，夺取炮台

夺取炮台后：击退黑骑士レオン

失败条件：ユグドラ或ミラノ战死

卡片全部用光

我方增援出现后：ユグドラ或ミラノ战死/キリエ战死

可选卡片：9枚

我方配置：ユグドラ、ミラノ、任选两人

我方增援（我方两名角色在炮击范围内承受3回合）

グリフライダ–LV8（キリエ）士气5480

敌方配置：

ウィッチLV8（ユ–ディ）士气4940 装备：淑女のコ–ト

グリフライダ–LV8（エミリオ）士气4760 装备：クマのぬいぐるみ

グリフライダ–LV6（绯天骑兵）×3

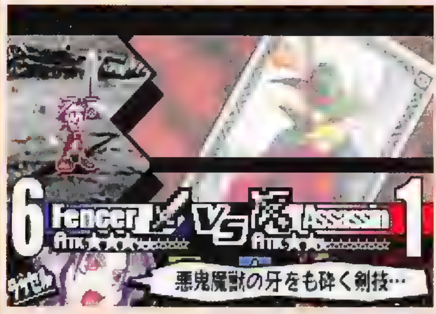
敌方增援（击退绯雪姬后）

ウィッチLV6（宫廷魔术师）×3

ナイトLV9（レオン）士气5480 装备：暗のカタストロフ

ナイトLV7（重骑兵）×3

敌方增援（夺取炮台后）





ネクロマンサ–LV6(帝国兵)×2

ヴァルキリ–LV6(帝国兵)×2

隐藏道具:

1、ゴ–ルデンスピア:用金块换得。

2、オ–ガブレ–ド:用オ–ガニウム换得。

3、少し温かい不发弹。

4、スウィ–トベリ–。

5、ナナのキャンディ:ネスレの花束换得。

6、キズ入り不发弹。

7、プリンセスドレス。

8、宝の地图。

获得卡片: グラヴィティカオス

要点: 敌飞行部队对我方骑士十分不利,要把他撤离同盟范围内。

击退绯雪姬后,胜利条件变为敌全灭,千万别听它忽悠,敌方的骑士是无敌的,按一般情况达成全灭是不可能的。但这也不是BUG,这里要触发一个剧情,条件是我方有2名角色被炮轰3回合(够BT),随后会出现我方援军キリエ,可以控制但不会增加经验值,过关后不会加入。在击倒ユ–ディ前,敌方的骑士仍然是无敌的,而且卡片也不会重新使用,所以尽量留一些ALL的卡片,用キリエ原地不动,发动同盟攻击。

夺取炮台后,所有卡片都可以重新使用了,并且我方也可以在每回合使用炮击。

战后剧情

在キリエ的援助下,王国军成功地压制了北巴尔提纳,并向南巴尔提纳进军。

之前守在莱内希山脉的巴尔多斯,回到了南巴尔提纳来增强守备力量,准备迎击王国军的进攻。另一面,焰帝加尔卡萨也到了南门,在城内聚集兵力,以抵挡王国军。

BF17 南巴尔提纳

胜利条件: 击退军神バルドウス
增援出现后:击退ジルヴァア
炮台防御成功后:击退焰帝ガルカ–サ

失败条件: ユグドラ或ミラノ战死/キリエ战死
卡片全部用光

可选卡片: 8枚

我方配置: ユグドラ、ミラノ、キリエ、任选两人

敌方配置:

ドラゴンナイトLV11(ガルカ–サ) 士气6320 装备:ア–リ–ドライヴ

ガ–ディアンナイトLV10(バルドウス) 士气5860 装备:豪枪一本鬼

グリフライダ–LV6(帝国兵)×2

ハンタ–LV6(帝国兵)×2

敌方增援(击退バルドウス)

アサシンLV8(ジルヴァア) 士气4720 装备:ナイトメア

アサシンLV6(エレナ) 士气4060 装备:虹色ア–ク

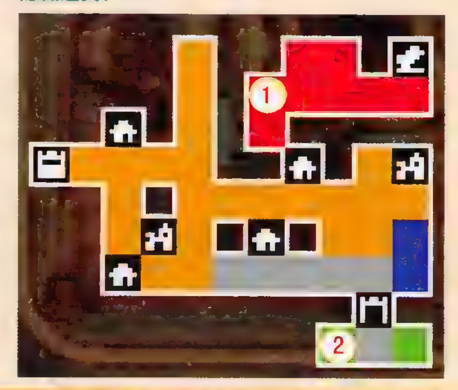
敌方增援(击退ジルヴァア)

ヴァルキリ–LV10(アイギナ) 士气5680 装备:葬送剑ソルフィ

ナイトLV7(帝国兵)×2

ウイッチLV6(帝国兵)×2

隐藏道具:



1、キャッツアイ。

2、勇者バッジ。

要点：在本战前尽量把米拉诺的TEC提升到4星以上，这样就可以把军神的装备偷到了。最初的部队可以靠米拉诺一个人全部摆平。打败军神后出现援军，把**キリエ**移动到可以和别人同盟的地方，用同盟快速解决援军。

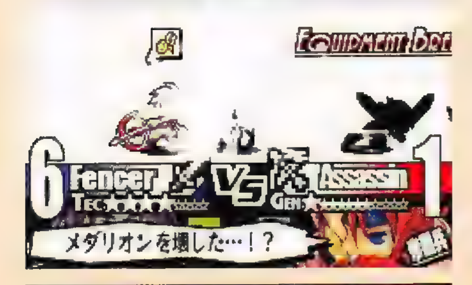
打败**シルヴァ**后，焰帝本阵初战，即便公主说要亲手打倒他，也不能给她这个机会，焰帝的镰对我方的枪、斧、剑全克制，并且没有可以克制武器，只能靠卡片的技能。在前一话中得到的**グラヴィティカオス**效果很强，即便是被镰刀克制，一旦焰帝中了这个，我方胜利可能会大大提高。

葬送剑**ソルフィ**是可以掉落的，偷盗的机会还是留给焰帝吧。

战后剧情

在巴尔提纳惨败的帝国军仓皇撤退，焰帝从南门败走。复仇心切的公主尤格朵拉由于过于激动，手持圣剑单独追击焰帝，米拉诺得知后去追公主，骑士杜兰负责守城。

アイテムブレイク



BF18 玛基纳大桥

战前剧情

公主追上了焰帝，但是最终中了焰帝的埋伏，帝国军炸毁了大桥，并且把公主俘虏了。

胜利条件：公主被俘后：全员移动到目的地

失败条件：公主被俘后：我方任意一名角色战死
卡片全部用光

可选卡片：9枚

我方配置：**ミラノ**、任选两人

敌方配置：

エインシャントLV12（**ネシア**）士气6640 装备：**エ－テリオン**

ネクロマンサ－LV9（帝国兵）×2

ウィッチLV9（帝国兵）×2



ナイトLV9（帝国兵）×3

以上敌人无论怎么攻击士气都会剩1。

隐藏道具：

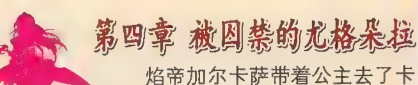
1、映见**の**手镜。

要点：前3回合是**ユグドラ**自动行动，我方增援出击后，胜利条件变为救援，但是桥被炸断了，无法通过，只能等公主下回合被俘虏后变更胜利条件。

敌方增援后，敌军怎么打都会剩1士气，但也不会主动攻击，可以到上方回避。不过**ネシア**身上的东西不要忘记偷。等上面的敌人都跑掉后,下面的敌人会自行了断。

战后剧情

从残敌那里获得的情报，公主被带到卡罗纳去了，米拉诺和杜兰聚集王国军，准备向那里进发，尽早救出公主。

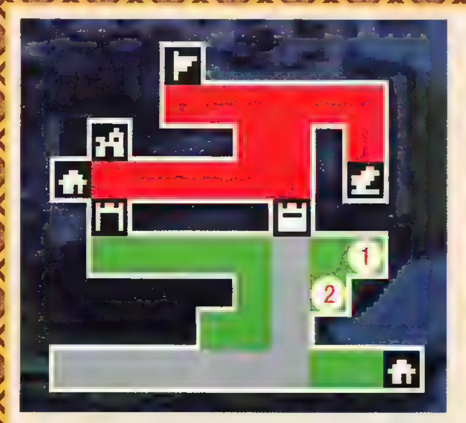


第四章 被囚禁的尤格朵拉

焰帝加尔卡萨带着公主去了卡罗纳，王国军也正准备前往那个地方解救公主。王国军追击的消息被帝国军知道后,之前战败的宫廷魔术师部队和佣兵部队做出迎击王国军的准备。

BF19 卡罗纳郊外

胜利条件：击退**インザ－ギ**



击退インザ－ギ后：ミラノ移动到指定地点

失败条件： ミラノ战死

卡片全部用光

击退インザ－ギ后：ミラノ和敌人临近

可选卡片： 9枚

我方配置： ミラノ、任选三人

敌方配置：

ウィッチLV9（**ユ－デイ**）士气5240 装备：**ノ－ブルグラス**

フェンサ－LV9（**インザ－ギ**）士气5160 装备：**アイアンヘルム**

フェンサ－LV7（佣兵）×2

バンディットLV7（佣兵）×2

ナイトLV8（佣兵）×2

敌方增援（打开城门后）

ナイトLV8（门番长）士气3690 装备：**メダリオン**

ヴァルキリ－LV8（卫兵）×2

ハンタ－LV8（卫兵）

ウィッチLV7（宫廷魔术师）×2

隐藏道具：

1、**魅或のビスチエ**：我方装备宝の地图的角色



移动到提示位置。

2、**焦げた**不发弹。

要点： 前半时，城外属于炮击范围内，要尽快解决战斗。

城门打开后先把米拉诺移动到距离敌人较近的位置，然后再用骑士攻击挡路的**ヴァルキリ－**，随后把米拉诺移动到目的地就可以了。因为米拉诺不能攻击，所以**ユ－デイ**身上的装备是偷不到的，如果想要的话只能通过掉落了。

战后剧情

在神秘人物的帮助下，变装成帝国兵的米拉诺避开了敌人的视线，成功地潜入了牢塔。但是牢塔中牢房无数，到底哪个才是囚禁公主的牢房呢?

BF20 牢塔内部



胜利条件： 移动到目的地

失败条件： ミラノ战死

卡片全部用光

可选卡片： 10枚

我方配置： ミラノ、任选一人

敌方配置：

ヴァルキリ－LV10（**アイギナ**）士气5880 装备：**プラチナの发饰り**

隐藏道具：

1、家族への手纸。

2、目隐しの布。

3、**錆びた**锁。

4、**铁の**足枷：解救后移动到该点获得。

要点： 本关分左右两条路线，目的地路线在右边，左边的路线尽头可以救到**フロ－ネ**，关系到一个隐藏人物的加入，但是在**フロ－ネ**前面一格会遇到**アイギナ**，她使用的卡片攻击力高达5700。本关人选人物可以选择杜兰或者罗斯威尔，以便和**アイギナ**战斗。

打败**アイギナ**后就可以救出那个少女，少女称自己是原来王国的公民，和魔剑士拉塞尔定了婚，为了她，拉塞尔被迫到焰帝的手下做事。

战后剧情



在牢塔中并没有见到公主，王国军把搜索公主的目标转移到了焰帝所在的卡罗纳城，魔剑士拉塞尔和佣兵**インザ-ギ**防守在阿姆特拉姆广场。

BF21 阿姆特拉姆广场

胜利条件： 击倒**インザ-ギ**、**ラッセル**

失败条件： **ミラノ**战死

卡片全部用光

可选卡片： 11枚

我方配置： **ミラノ**、任选三人

敌方配置：

フェンサ-LV10（**ラッセル**）士气5280 装备：妖刀夜叉

アサシンLV8（帝国兵）×2

ネクロマンサ-LV8（帝国兵）×2

フェンサ-LV9（**インザ-キ**）士气5160 装备：**クリティカライサ**

フェンサ-LV7（佣兵）

ナイトLV8（佣兵）×2

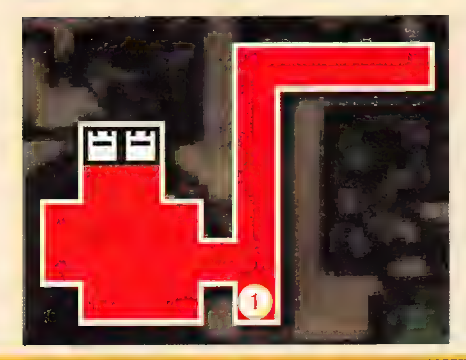
バンディットLV7（佣兵）×2

隐藏道具：

1、武器库**のカギ**。

★**命のミサンガ**：拉塞尔加入时，名声低于8，在过关后的对话中获得。

要点： 本关没有太大的难点，如果前一关救出了



拉塞尔的未婚妻，本关只要临近他就可以让他加入。这里要提一下，他加入时士气装备不是重新计算的，而是直接继承的，尽量不要打他。

拉塞尔见到未婚妻后会背叛敌方，直接杀死**インザ-キ**，所以在没有偷到**インザ-キ**身上的东西前，不要接近拉塞尔。

战后剧情

通过广场，到达了卡罗纳的中心，帝国军在这里守卫严密。前线据点——中枢都市罗泽梅尔由**アイギナ**守卫，后方的炮台则由宫廷魔术师尤蒂操控。卡罗纳城由焰帝亲自布阵指挥。

为了夺回公主的王国军，正向卡罗纳城一步一步逼近。

BF22 卡罗纳城



胜利条件： 我方移动到中枢都市上

解放都市后：击退焰帝

失败条件： **ミラノ**战死

卡片全部用光

可选卡片： 12枚

我方配置： **ミラノ**、任选四人

敌方配置：

ドラゴンナイトLV5（**ガルカ-サ**）士气4320 装备：深红**のマント**

ヴァルキリ-LV11（**アイギナ**）士气6100 装备：**プラチナの**发饰

ウイッチLV9（**ユ-ディ**）士气5240 装备：**ノ-ブルグラス**

アサシンLV7（帝国兵）×2

ハンタ-LV7（帝国兵）×2

敌方增援（解放都市后）

ナイトLV8（帝国兵）×4
フェンサ-LV7（帝国兵）×2
ウイッチLV8（宫廷魔术师）×3
隐藏道具：
1、虫カゴ：用勇者バッジ。
2、エレガントスピア：拥有武器库のカギ时才能获得。
3、ミラ-ジュコ-ト：拥有武器库のカギ时才能获得。
4、变形しだ不发弹。
5、イブニングドレス。
卡片获得：アイヴイウイップ（ラッセル在本关出战并生存，过关后的对话中获得）
要点：首先在这里要提醒大家，保管好自己身上的财物，不要访问我方初始位置右边的都市，那个是利用小孩偷东西的。

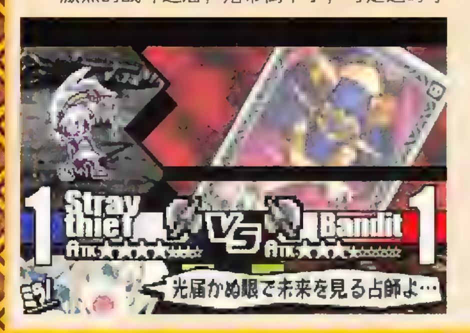
占领都市后，通往城堡和炮台的路都会出现，个人建议先干掉炮台，因为通往城堡的路途中没有多少地方可以躲开炮击，早干掉早塌实。况且，还有个隐藏道具在那里，不拿白不拿，不过就不要用米拉诺偷盗了，这一次偷盗机会还是留给焰帝好了。

焰帝的卡片效果非常强，而且又有快速蓄力的能力。这里推荐使用グラヴィティカオス这张卡，一旦焰帝中了效果，胜率就大多了。另外要注意一点的是，一定要看好焰帝在同盟中的顺序,如果顺序偏后的话，他一上来就会使用技能,这样就打不过他了。他使用技能后，如果他身后没有杂兵了，也有可能击败他。笔者在这里用了3个卡片将他解决的，首先用的グラヴィティカオス，然后是偷盗，最后是エ-スガ-ド。不过主要由于笔者的米拉诺多年做MVP，而且等级能力都比较高，有些时候都可以无视相克关系，但是和他耗太久确实是一点好处都没有。

战后剧情

激烈的战斗过后，焰帝倒下了，可是这时才发现，这个人不是真正的焰帝，只是一个影武者而已。

杜兰派人在城内搜找，始终没有见到公主的影子，一位老人告诉大家，在战斗时有一辆马车从城中出去了，那个可能就是公主所在的马车，马车朝着东方行进。而那里正是处刑场所在的方向。



BF23 玛尔多克西南部



战前剧情

为了向处刑场进发，杜兰等人选择了玛尔多克西南部作为前进路线，这里丛林茂密，不容易被敌人发现行踪，但是也不容易找对行进路线。

胜利条件：在不临近敌人的情况下，我方移动到中继点

和敌人临近时：敌全灭

移动到点后：不临近敌人的情况下，我方移动到中继点

失败条件：我方任意一人战死

卡片全部用光

可选卡片：10枚

我方配置：ミラノ、任选四人

敌方配置：

移动到特殊地点出现

ウイッチLV11（バメラ）士气5000 装备：梦见の帽子
ナイトLV9（帝国兵）×3
アサシンLV9（帝国兵）×3
ネクロマンサ-LV9（帝国兵）×2
フェンサ-LV9（帝国兵）×2
バンデイットLV9（帝国兵）×3
ハンタ-LV9（帝国兵）×2
隐藏道具：
1、エルフインボウ：用トラップ交换获得，名声高于17。
2、どくまむし：限定傍晚获得。
3、ビ-ストファング：エルフインボウ交换后,

访问获得。

特殊标注：

◆发现敌人的关键点

★发现进入BF23.5路线的关键点

A：路线A进入BF24

B：路线B进入BF23.5

卡片获得：

フォチユン（击退**バメラ**后，过关获得）

アイヴィウイップ（之前没获得过此卡，并和帝国军发生战斗，胜利后获得）

注：获得此卡的话必须直接进入BF24。

分支路线：

临邻近帝国兵后完成胜利条件时（即帝国兵全灭），进入BF24。

进入规定中继点（即地图所标A点）时，进入BF24。

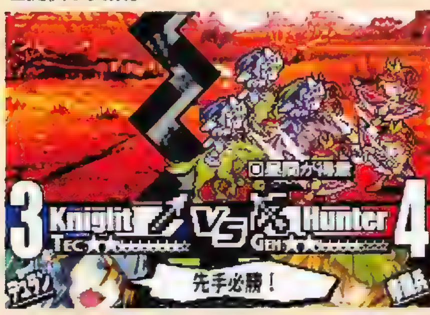
进入隐藏中继点（即地图所标B点）时，进入BF23.5

要点：移动到星号位置上，**バメラ**就会出现，虽然她的卡片攻击力较高，不过由于她装备上有白天进入睡眠状态的效果，等于是白给的，打倒她十分容易。而且将她打倒后，过关会获得一张卡片。

本关会根据进入的中继点不同而决定是否走分支路线。进入分支路线可以提前收到一个使弓的角色，对后面主线剧情基本没影响。

战后剧情

在茂密的树林中，王国军无意间找到了通往莱基斯坦基地的道路。那里是由以前卡罗纳战士们聚集组成的秘密组织基地。而帝国军扇动赏金猎人袭击那里。迫于紧急情况，王国军向莱基斯坦提供了支援。



BF23.5 莱基斯坦的基地

战前剧情

刚到基地附近，就看到赏金猎人米塞尔正带着人进攻这里。而被攻击的人名叫库尔斯，是莱基斯坦反帝国的领袖，确认了身份后，王国军决定支援库尔斯。



胜利条件：我方角色临近**クルス**

临近**クルス**后：**クルス**移动到地图指定位置

解放基地后：全员移动到指定位置

失败条件：ミラノ或**クルス**战死

卡片全部用光

解放基地后：我方任意一人战死

可选卡片：6枚

我方配置：ミラノ、任选一人

敌方配置：

ハンタ–LV10（**ミゼル**）士气5280 装备：**丈夫な**长靴

バンディットLV9（赏金稼ぎ）

アサシンLV9（赏金稼ぎ）

敌方增援（解放基地后）

ナイトLV9（帝国兵）装备：**メダリオン** 士气剩1

ナイトLV9（帝国兵）×2

アサシンLV9（帝国兵）×3

ネクロマンサ–LV9（帝国兵）×2

隐藏道具：

1、**キラ–ビ–の巣**。

2、**チカラダケ**。

要点：我方除了米拉诺外，只能任选一人参战，由于骑士不适合在丛林作战，而杖又被弓克制，所以最合适的只有拉塞尔。

解放基地后，敌方会出很多增援，可以不用理会他们，直接逃出即可。

战后剧情

王国军击退了赏金猎人，并且成功地救出了莱基斯坦的领袖库尔斯。但是仍然在被帝国军追击，通过库尔斯的带路，王国军摆脱了帝国军的追兵，在森林中继续前进。

BF24 玛尔多克东北部



胜利条件： 我方到达指定目标
和敌人临近后：敌全灭
最终目的地出现后：我方全员移动到目标位置

失败条件： ミラノ战死
卡片全部用光
和敌人临近后：我方任意一名角色战死

可选卡片： 10枚

我方配置： ミラノ、任选四人

敌方配置：
移动到特殊地点出现
ナイトLV9（帝国兵）×3
ネクロマンサ–LV9（帝国兵）×2
ヴァルキリ–LV9（帝国兵）×3
ヴァルキリ–LV13（**アイギナ**）士气6580 装备：血濡**のレイピア**
ヴァルキリ–LV10（帝国兵）
バンディットLV10（帝国兵）×2
ハンタ–LV10（帝国兵）×2
ウイッチLV11（**バメラ**）士气5000 装备：恶魔**のシッポ**

隐藏道具：
1、世界树**の枯れ**枝。
2、世界树**の**叶。
3、**プロテイモ**。

特殊标注：
★看到**バメラ**出现的地点

要点： 本关仍然是避免和敌人交战，在森林中逃跑。如果库尔斯成为了同伴，选择任选的四人时就可以让杜兰去歇一歇了，毕竟不适合丛林。卡片方面仍然选择一些机动性较高的。其实，如果是不想交战，直接跑的话，选择谁都无所谓。

因为最后的胜利条件是我方所有人移动到指定位置，所以尽量不要把我方角色放的太远，不要因为卡片用光而失败。每进入一个中继站后，卡片都可以重新使用，在进入中继站前要先确保其他角色距离中继站的距离不是太远。

バメラ在本关仍然会出现，卡片和卡片的攻击力跟上次的是一样的，如果BF23时得到了她的装备，在本关中她会装备恶魔**のシッポ**出现。由于有白天睡觉的副效果，所以打法和上次一样。

战后剧情

经过艰苦的丛林跋涉，王国军终于到达了罗斯特・亚利艾斯的入口——悲叹之谷，这里地势险恶，两面都是峡谷，是一个有“天然要害”之称的地方。

从前方的情报得知，帝国军的军团早已埋伏在这里，等候王国军的到来。

BF25 悲叹之谷

胜利条件： 击退敌方守备部队
击退守备部队后：全员移动到地图指定位置
黑骑士撤退后：我方临近**エレナ**
救出**エレナ**后:全员移动到指定位置

失败条件： ミラノ战死
卡片全部用光
黑骑士撤退后：**エレナ**战死

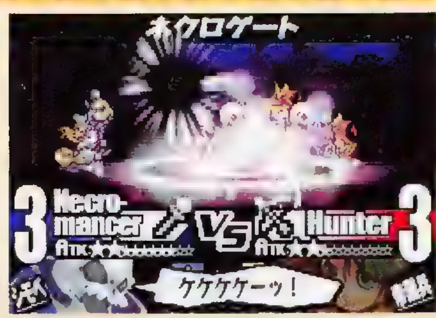
可选卡片： 7枚

我方配置： ミラノ、任选两人

敌方配置：
ナイトLV10（守备队长）士气4200 装备：**メダリオン**
バンディットLV9（卫兵）×2

敌方增援（到达右上角时）





ナイトLV13（**レオン**） 士气6700 装备：**ナイトキラ–**
ナイトLV10（重骑兵）×4
グリフライダ–LV12（**エミリオ**） 士气5860 装备：**ひらひらリボン**
グリフライダ–LV10（绯天骑兵）×2
アサシンLV11（**ジルヴァ**） 士气5640 装备：**スコ–ピオテ–ル**
アサシンLV10（**エレナ**） 士气5200 装备：**ミ–ティア**
アサシンLV9（影の者）×2
フェンサ–LV9（帝国兵）×2

隐藏道具：

1、**ドクロ**石（这个道具不要获得，详见要点）。
2、**ナイトキラ–**：没有偷到时才能获得。

要点：击倒守备部队后，移动到右上方，早就埋伏在这里的黑骑士会出现。同时后方也会出现伏兵。建议用米拉诺先移动到右上方，这样以便和黑骑士一伙战斗，又是相克，又是有利地形，能占不少便宜。

另外，黑骑士出现两回合后会发生剧情，也就是在两回合后撤退，一定要把握机会，别忘记偷东西。关于偷，再说一点，黑骑士的装备在他撤退后可以在地上拣到，如果偷了的话就不能再拣到了。但是这里偷并不是为了得到这一个物品，这会影响到BF27时是否携带新装备出现，偷的话在BF27时就会装备悲枪出现。

本关无法偷到所有敌人的装备，**ジルヴァ**在撤退时可以掉落，前提是我方和他战斗的角色LUK比他高。

战斗中，敌方暗杀部队的艾莉娜反叛帝国军，这也是导致黑骑士撤退的原因。救出后胜利条件变为全员移动到指定地点，这时指定地点前的道路也打开了。

最后来说一下骷髅石（**ドクロ**石），这个道具获得后会在BF31、BF32中会起到副效果，如果获得了它，那两关村落中的人都会把你赶出门外，本来可以获得优秀装备的机会都没了。

战后剧情

中了敌人埋伏的王国军借着艾莉娜的倒戈，躲过了这一劫，逃出了悲叹之谷，踏上了死之大地。

另一方面，帝国军得知王国军的到来，在死之大地上聚集部队，准备同王国军迎战。

BF26 死之大地

胜利条件：我方访问3个都市
全部访问后：全员移动到指定地点
失败条件：ミラノ战死
卡片全部用光
全部访问后：我方任意一名角色战死
可选卡片：20枚
我方配置：ミラノ、**キリエ**、任选三人
敌方配置：
ハンタ–LV9（帝国兵） 士气2540 装备：**メダリオン**
ハンタ–LV9（帝国兵）
バンディットLV10（帝国兵）×3
ウィッチLV9（帝国兵）×2
アサシンLV9（帝国兵） 士气2170 装备：**メダリオン**
アサシンLV9（帝国兵）
グリフライダ–LV10（帝国兵）×3
フェンサ–LV9（帝国兵）×2

隐藏道具：

1、**ドラゴンイ–タ–**：我方名声在20以上，由米拉诺访问获得。
2、**魂のるつぼ**。
3、**ドラゴンキラ–**（卡片）：用可以瞬移的人得到，详见要点。



获得卡片：ドラゴンキラ-（战场上获得）

要点：先说参战人物，本关的参战人物中不能不上罗斯威尔，因为关系到一个道具的获得，必须用他夜晚瞬移的能力，如果选的是罗莎丽，需要装备**ワ-プシュ-ズ**才可以得到。

本关的主要任务是访问3个都市，敌方没有大将，可以放开了打。我军的名声一定要提高到20以上，不然**ドラゴンイ-タ-**就无法获得了。

在访问都市的时候尽量把敌人全部消灭，这样方便我方后半的移动。三个都市全部访问完毕后出现新的道路，同时所有卡片都可以重新使用。如果召唤了骷髅，在最后移动时不用管它，它不算我方的战斗单位。

战后剧情

在死之大地得到了公主的消息后，王国军迅速向赎罪之门进军。但是在赎罪之门那里，黑骑士率领他的黑骑士团在那里布置了坚固的防守。而且在巴尔达克，绯雪姬也布下了防守，随时等候王国军的到来。

在悲叹之谷倒戈的帝国军成员艾莉娜在巴尔达克正和帝国军进行激烈的战斗。





BF27 赎罪之门

胜利条件：我方角色临近**エレナ**
救出**エレナ**后：我方移动到指定地点
移动到指定地点后:击退黑骑士**レオン**



失败条件：**ミラノ**、**キリエ**或**エレナ**战死
卡片全部用光

可选卡片：8枚

我方配置：**ミラノ**、**キリエ**、任选2人

敌方配置：

ナイトLV13（**レオン**）士气6700 装备：悲枪**シルヴィア**

グリフライダ-LV12（**エミリオ**）士气5860 装备：**ひらひらリボン**

グリフライダ-LV10（绯天骑兵）×2

ヴァルキリ-LV9（帝国兵）×2

ウイッチLV9（帝国兵）×2

敌方增援（移动到指定地点后）

ナイトLV10（重骑兵）×4

アサシンLV9（帝国兵）×3

隐藏道具：

1、**マナスト-ン**：必须由**キリエ**获得。

2、**ダ-クマタ-**或妖**しの**果实：只有夜晚才能获得，名声在13以上时获得**ダ-クマタ-**，名声在13以下时获得妖**しの**果实。注意：这里获得是随机选择自己身上一个物品来交换。

3、**キスオブデス**（卡片）：限定夜晚获得。

获得卡片：**キスオブデス**（战场上访问获得）

要点：开始可以用**キリエ**去临近**エレナ**，这样就免得她不受我方控制，和敌人打起来没胜算。实际上艾莉娜的装备非常恐怖，经常可以秒杀对方。

访问获得的道具中**ダ-クマタ-**比较有用，BF31中要用它打造武器。这两个物品可以同时获得，但是需要玩家调整好名声。

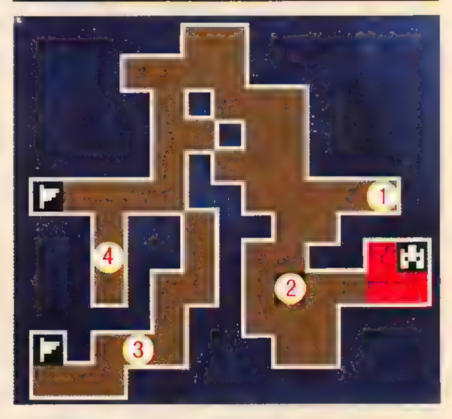
黑骑士悲枪的效果是让我方的战斗槽减少，不过一直按住左键蓄满时仍然是可以用技能的，不然就影响偷盗了。

战后剧情

黑骑士最终战死在沙场上了。突破赎罪之门的王国军到达了关押公主的加莱昂监狱。公主被绑在监狱前处刑场的十字架上，周围布满了帝国军的守卫部队。

救出公主的战斗正式拉开序幕。

BF28 加莱昂监狱



胜利条件： 我方角色临近**ユグドラ**

救出**ユグドラ**后：全员移动到指定地点

エレナ出现后：**エレナ**移动到指定地点

アイギナ撤军后：我方所有人员移动到指定地点。

失败条件： **ミラノ**战死

卡片全部用光

救出**ユグドラ**后：我方任何一名角色战死

可选卡片： 8枚

我方配置： **ミラノ**、任选三人

我方增援（アイギナ出现两回合后）

敌方配置：

ナイトLV11（守备队长）士气4440 装备：**メダリオン**

ゴーレムLV10（卫兵）×3

ウィッチLV9（卫兵）×3

バンディットLV11（卫兵）

敌方增援（救出公主后出现）

ドラグーンLV15（**ガルカーサ**）士气7680 装备：**インフェルノ**

インペリアルナイト（皇骑兵）×4

敌方增援（焰帝出现两回合后）

ヴァルキリーLV14（**アイギナ**）士气6920 装备：**血濡れのレイピア**

ヴァルキリーLV13（帝国兵）

バンディットLV12（帝国兵）×2

ハンターLV12（帝国兵）×2

隐藏道具：

1、**古びだオルゴール**。

2、**ロープ**：救出公主后调查获得。

3、**ロストマテリアル**。

4、**朽ち果てだ剑**。

获得卡片： **サンドストーム**（过关后对话中获得）

要点： 尽量派我方最强的角色去营救公主，其他角色留原地不动，这样可以为以后打基础。

救出公主后，焰帝和皇骑兵追击王国军，剧情过后由帝国军先行攻击，救公主时的卡片就是现在使用的卡片，除了焰帝打不死外，其他都可以做掉，尽量找一张可以重创皇骑兵的卡片，留在这时使用。

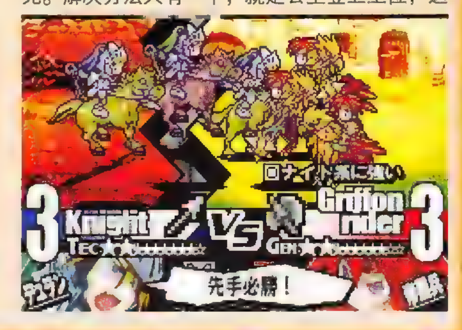
焰帝出现两回合后，我方最初的地方出现帝国军的援军，要提前把骑士等克制剑的角色移动到下面，再配一个用剑的角色和他同盟。

艾莉娜出场后，先以她移动到指定地点为主。移动到指定地点后**アイギナ**的部队会撤军，所有卡片也都可以重新使用了。由于后半的时间固定在夜间，罗斯威尔参战的话，只能走偶数格，如果上面的指定地点进不去，就进艾莉娜所在的那个。

最后要提一下，在我方撤军的时候，焰帝会紧逼过来，如果我方有能战胜他的角色和他多打几场也不错。一方面可以拖住他的速度，另外还可以提升卡片攻击力以及角色的经验值。

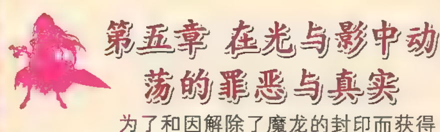
战后剧情

公主被成功地救出了，王国军回到了北巴尔提纳。公主经过七天的休息，身体已经恢复了。杜兰这时禀报巴尔提纳的“母亲”（实际上是巴尔提纳的老占卜师）要见公主，她告诉公主，在这七天中北方的天空上出现了红色的彗星，那是一颗拥有灾祸之力的灾星，这可能是灾难降临的前兆。解决方法只有一个，就是公主登上王位，这



样才能引发出圣剑真正的力量。

公主决定后，准备前往圣地，举行继位仪式。



第五章 在光与影中动荡的罪恶与真实

为了和因解除了魔龙的封印而获得强大力量的焰帝对抗，公主尤格朵拉寻求圣剑的真正力量。由于只有正统的凡塔基尼亚王位继承人在登上王位后才能引发圣剑的真正力量，所以必须要到圣地贝尔海姆进行继位戴冠仪式。

贝尔海姆位于沙漠的南方，那里是宗教国家的领地。尤格朵拉身体完全恢复后，王国军从王都出发，目标圣地贝尔海姆。

但是，另一方面，为了夺走尤格朵拉的帝国军暗杀部队向尼尔鲁德行进。赏金猎人在高额的报酬煽动下，也在准备作战行动。

BF29 尼尔鲁德沙漠北部

胜利条件： 我方移动到指定地点

解放都市后：我方移动到指定地点

蛮贼王出现后：击退蛮贼王

失败条件： ミラノ或ユグドラ战死

卡片全部用光

可选卡片： 10枚

我方配置： ミラノ、ユグドラ、任两选人

我方增援： キリエ（蛮贼王出现后）

敌方配置：

アサシンLV13（ジルヴァ）士气6200 装备：ジャックハンド





アサシンLV12（影の者）×2

ハンターLV12（ミゼル）士气5820 装备：レンジャーブーツ

バンディットLV11（賞金稼ぎ）士气2630 装备：メダリオン

アサシンLV11（賞金稼ぎ）士气2460 装备：メダリオン

ウイッチLV11（賞金稼ぎ）士气2720 装备：メダリオン

敌方增援（移动到左下角时）

バンディットLV12（ドルト）士气6140 装备：破灭のハンマー

バンディットLV10（蛮贼）×4

グリフライダーLV11（蛮贼）×3

隐藏道具：

1、マーメイドフイン。

2、スターダスト：限定夜间，用人鱼获得。

3、幻兽ヤーデのツノ：用ロープ交换获得。

4、砂の蔷薇：限定白天。

5、パワーフルーツ。

6、フェアリーベル：限定早上，移动到★位置，会出现隐藏地点。在下一个早上进入隐藏地点，在拥有エレミナミント的情况下会发生公主沐浴的剧情，剧情过后获得。

要点： 本关水中有物品可以拿，所以人鱼在本关要出战，她沙漠苦手，不要让她走在沙漠上就可以了。

在沙漠中只能移动一格，并且移动到沙漠中的角色在本回合中不能再移动，如果不是有什么物品要拿，我们还是走修好的路吧……

本关中要拿的物品比较多，特别是フェアリーベル，一定要分配好时间，不然有可能发生卡片不够的现象。

战后剧情

王国军在沙漠中继续前进，利用沿途的都市进行补给。他们下一个补给点是交易都市兰盖

特。但是尼尔鲁德最大的奥亚西斯都市受到了蛮贼团的袭击。

BF30 尼尔鲁德沙漠南部



胜利条件： 我方移动到指定地点

进入分支剧情后：击退蛮贼王**ドルト**

失败条件： **ミラノ**、**ユグドラ**或**キリエ**战死

卡片全部用光

可选卡片： 12枚

我方配置： **ミラノ**、**ユグドラ**、**キリエ**、任两选人

敌方配置：

グリフライダ–LV14（**エミリオ**）士气6440 装备：**くるみパン**

グリフライダ–LV13（绯天骑兵）×2

バンディットLV10（蛮贼）×4

アサシンLV10（蛮贼）×3

敌方增援（进入分支剧情后）

バンディットLV13（**ドルト**）士气6460 装备：**ド派手なタ–バン**

ゴ–レムLV12（守り神）士气4470 装备：**ゴ–レムス–ツ**

バンディットLV11（蛮贼）×2

グリフライダ–LV11（蛮贼）×2

アサシンLV10（蛮贼）×2

隐藏道具：

1、巨兽**ロコンの**骨。

2、**ユミナの**日记。

3、**メブルの**果实。

4、星屑**の**砂时计：用**スタ–ダスト**和砂**の**蔷薇换得。

5、太阳**のオ–ブ**。

分支剧情：解放都市时，我方的名声在20以下，直接进入到BF31。当名声在20以上时去解放都市，会发生讨伐蛮贼的剧情，并且地图下方会全开。

要点： **エミリオ**所带领的绯天骑兵在第一回合就会向版边撤，第二回合时正式撤离战场，无论怎么打她最后的士气总是会剩1的，如果想偷的话，米拉诺刚上来时只能移动一格。想要她身上的装备只有一种办法：第一回合用**キリエ**使用移动力11格的卡片移动到**エミリオ**前面，阻止她撤离战场，从**キリエ**的初始位置移动到她前面正好10格，剩下一个让米拉诺向下移动，这样下回合就可以走在街道上了。目的是撤退的**エミリオ**不会攻击**キリエ**，下面的蛮贼也不会进攻。第二回合，米拉诺使用偷盗卡片，移动到中间的绯天骑兵下面发动攻击，偷取物品。得到物品后就随她撤离好了。

进入分支后，**ドルト**和他手下的蛮贼状态是HIGH，每回合都会恢复士气，所以每个敌人都要在他们下回合行动前解决掉。

战后剧情

剿灭了在沙漠中作恶的蛮贼团后，王国军穿过沙漠，进入了梅利亚教国的领地入口，这是通往神圣都市奥兹的道路。但是，神圣都市奥兹受到了帝国军的包围攻击，在帝国军压倒性的势力面前，教国的骑士团多次战败。王国军自然担任起救援的任务。

（未完待续）





GBA	BANPRESTO	2006.03.26
	ACT	1人用/5040日元
蜡笔小新 呼唤传说的食玩之都大冒险	256M	

游戏流程攻略篇

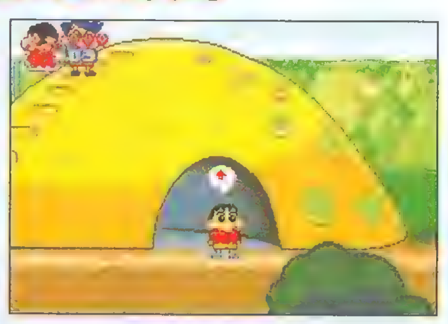
游戏开始选难度。分别为简单（左）和困难（右），区别在于敌人的数量和小新的初始HP数（简单为5、困难为3）。

初始服装基本操作

按键	作用
←/→	普通移动
↑	与人物对话/进入背景中的场景
↓	猥琐技能之光屁股外星人，能通过较矮的洞。保持该状态进行移动的话。速度明显上升
A	跳跃，能通过放屁产生的反作用力进行二段跳
B	攻击（小新版千年杀）
→+B	旋转千年杀。其实就是前扑+普通攻击……
L	切换服装
R	使用卡片
START	查看获得的道具

公园0-1

一开始与风间、正男等人对话后能学会基本的操作，不懂日语的就可以无视了。在风间站立地点的下方待机就能看到进入的提示标志，以后看到此类标志要多注意。



进入后得到扭蛋"もえPカード"，出来后与风间交换得到卡片"カザマくん"。与正男对话得到卡片"マサオくん"。爬上妮妮面前的树后得到扭蛋"ウサギのふうせん"，再和妮妮对话得到卡片"ネネちゃん"。在终点前从阿呆那得到卡片"ボーちゃん"。

小新家中0-2

从开始的房间按左–上的顺序走到楼梯处，上了楼梯右拐发生剧情。

下了楼梯后往回走，退到上一个房间再往左直走，进入浴室就能过关了。当然，有条件的话还是先到庭院里去看一下小白，顺便在家中有不少家具都是能"破坏"的。

以后得到大象装后来到二楼的这个房间，用

希望和我一样的学生们不要玩物丧志，应以学习为主，玩为辅。（王作贤）
男，16岁，安徽省陈州市西涧路183号204室



大象装攻击下面打开的抽屉，可以从上面的抽屉得到扭蛋"アイドルしゃしんしゅう"。

幼儿园0-3

终于换上了第一套服装——动感超人装：

B：动感光波，在有能量的情况下可以持续发射。

二段跳后↓+B：旋转俯冲攻击。消耗所有能量作出的强力攻击。

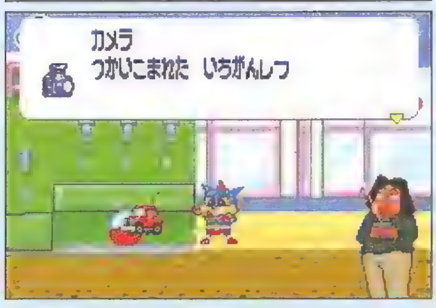
跳起靠近墙后反方向+B：弹墙跳。

仍然是属于教学性质的一关，在前进到一定的场景时会遇到ACT中很常见的连续杂兵战，配合背景那很"特摄"的音乐，沸腾啊！通过了杂兵战就是第一个BOSS了。

比较弱的一个BOSS，用跳跃攻击头部或者直接使用动感光波都能伤害到他，也没什么有威胁的攻击手段，轻松PASS。

在以后的游戏中得到遥控车的卡片"よんろう





さん"后就能得到这里的扭蛋"カメラ"了。

过了开始的教学关后就有三条分支路线可以选，随便哪条都可以先开始。

按L后第一项可以选择存档或者删除存档，而第二项则可以选择收看曾经探索时的电影片段、查看手办收藏和进行小游戏。

按R后第一项是装备卡片，而第二项是进行卡片合成或者分解。

江户时代1-1

空战用飞鼠装入手！不过虽说是空战用，但是还是不能二段跳。

空中B：飞鼠装唯一的攻击手段。

空战A：按住不放可以进行滑翔。

一开始要学会使用滑翔来穿越陷阱，而在后面的上升气流那里保持滑翔状态就能通过气流上升，这在后面的关卡中也用的比较多。



在这里跳到最高点向左飘就能看到商店，里面除了有买回复道具和1UP，另外还有"ぶりぶりブロック"，之后在很多商店也能看到这种辅助方块，推荐买下，对通关有很大的帮助。只要在商店里随便进行一次消费就能得到店长不理左卫门的卡片"あたすけカ-ド"，买下里面出售的辅助方块就能使外面的陷阱不具威胁了。

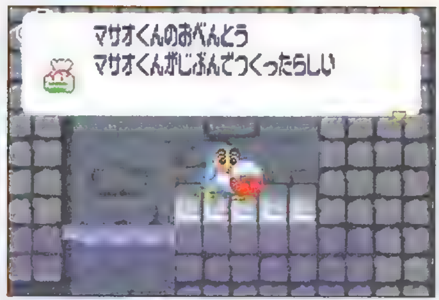
在第二处上升气流处下飘就能看到一个流氓，用后期得到的园长卡吓跑他（园长是黑社会老大），得到提升HP上限的道具。

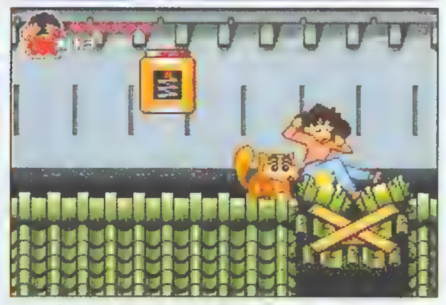
终点前利用那倒霉的敌人做踏板到屋顶上就能得到1UP，通过这方法在后面很多的地方也能探索到道具，以后就不做复述了。

江户时代1-2

在最初的循环气流那里，第二段气流中央的商店能买到增加HP上限的道具和熟悉的特色道具，有钱的话就全买下吧。对后面的攻关很有帮助的。

在第二处气流下方的水中前行，能得到扭蛋"マサオくんのおべんとう"。





在这里使用美伢百贯落就能下去，用之前在家里找到的杂志能换到卡片"**よんろうさん**"。

经过了一段循环气流之后就能顺利过关了，顺便提醒一下，最后的屋顶上也有1UP哦！

江户时代1-3

在第二个房间内，其实是可以通过压下来的陷阱到上方去的，上面也有不少道具可以拿。而图中增加星上限的道具也是用以后得到的卡片能力来拿的。

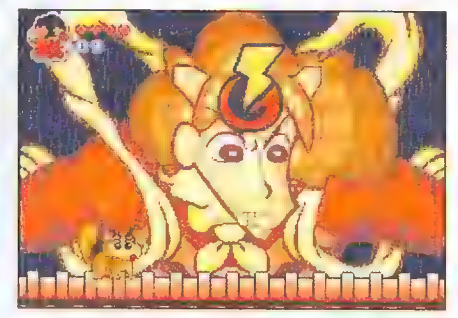
第三个房间中，有个陷阱的下方是商店，除了最常见的特色道具外，还有抽奖券可以买，能够通过抽奖券得到卡片"**カンタムロボ**"。

出商店后利用超人装的二段跳上去继续前进，之后就是小BOSS战了。

小BOSS的攻击手段为飞出手帕（用跳跃躲避）、旋转攻击（跳起攻击她举起来的布偶就可以了）和放置屏障（不要被逼到角落里）。BOSS的弱点是手中的布偶，但是和这BOSS打千万不要攻击的太猛了，打一下躲一下是最安全的。



BOSS战



美伢大魔王，攻击方式就是拳头+忍者的骚扰，偶尔用次地震波，可是场景两边的上升气流可以使小新完全的躲避攻击，攻击几次BOSS的额头就能结束战斗了。

过关后得到妈妈的援助卡片。

海军基地2-1

企鹅装登场！水战最强服装，同样不能二段跳，不过在水上滑梯能不受水流影响。

↓+B：滑行攻击。

水中方向+B：冲刺。

在水中用冲刺的话基本是无敌的，但是要注意有些船是能上去的，在上面能得到诸如1UP的物品。当然，你无视那些物品的话就选择在水中华丽的冲刺吧！

和开始的正男对话能得到物品"**おおきなおにぎり**"。

这里背景的云其实是能上去的，上去后照例会遇到商店，购买了辅助方块后在空中就会出现落脚点，在空中走到另一处云层后就能得到扭蛋"**めがね**"。

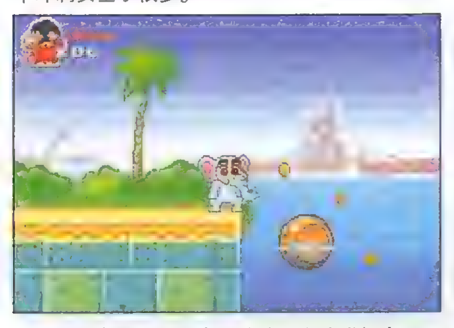
回到水中再前行一段路程，上了陆地就过关了。



看到DSL主机评测规格我已经合不上嘴了，这……这还是掌机么？天哪，立起来有半人多高吧（张斌）
这让我想起小时候看的动画《小马虎》，小马虎因为小数点的位置问题一下变成了长腿叔叔。（翔武）

◆ 海军基地2-2 ◆

最开始的木桶可以用大象装推到水中，然后踩在上面按反方向就能踩着木桶前进了。比在水中冲刺安全了很多。



这关中段之后是大量的敌人和陷阱组合，只要步步为营就能毫发无伤的通过，毕竟企鹅装在水中的性能是超强的。

一开始就用企鹅装贴着水底游泳的话就能发现这个商店。

在商店买了落脚点之后就可以在空中前进，能找到提升HP上限的道具。

◆ 小白体内2-3 ◆

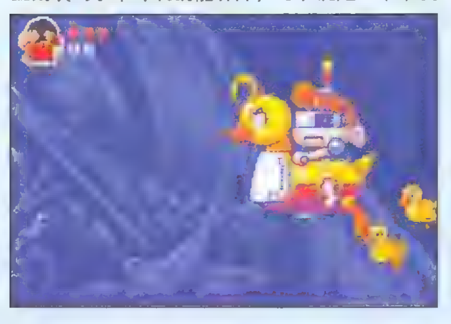
由于场景变成了小白的体内，自然多出了很多骨头之类的障碍物，小心的前进吧。

这里的障碍物是能靠冲刺撞破的，里面的商店照样会出售我们熟悉的辅助方块，买了之后就能在后面的路段出现落脚点，并能得到扭蛋"**アクションかめんカード99**"。而另一个特色商品则能提升卡片特技所需要的星上限，务必买下！

通过了一段逆流地段后，在最后的场景反复撞击小白的喉咙就能过关了。

—— BOSS战 ——

小葵+玩具鸭的组合……BOSS在身体闪光时是无敌的，除此之外的任何时间攻击它都能造成伤害。BOSS的攻击手段也较单一，充分利用企鹅装的水中冲刺就能躲开，可以说是一个难度



比较低的BOSS。

过关后得到小白和小葵的援助卡。

◆ 古代遗迹3-1 ◆

这里开始可以使用大象装了。虽然攻击力出色，但是不能进行二段跳。

B/↑+B：鼻子攻击。

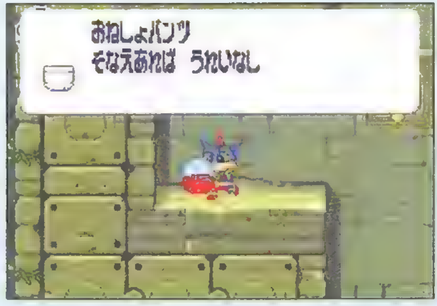
↓+B：吸气，能把远处的物体吸过来。

在这个丛林场景中要充分利用大象装的特点，勾住树藤或者物体来进行空中移动，整个场景的难度与特色也体现在这些移动中。



在通过最初的上升空间之后不要急着和前面的正男对话，先利用树藤往右上走，换回跳跃能力好的服装一路跳过去能得到1UP。

在经过一段流畅的空中滑行之后，遇到妮妮之后的地方不要急着过去，看到上面那狭长的空间了么？你没猜错，可以通过超人装的弹墙跳能力上去，得到扭蛋"**おねしょパンツ**"



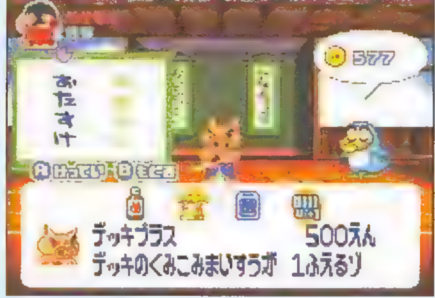
下去后直走就能遇到商店，在这个商店买到辅助方块后能够使之后场景的下方出现落脚点，能够不依靠大象装的能力通过那段连续跳跃地带了。如果选择走上方，则必须依靠大象装的能力来一次人猿泰山的表演了。

◆ 古代遗迹3-2 ◆

第二场景是水上技术和跳跃技术的组合版面，掌握好水流的动向是过关的关键。在通过大瀑布之后来到第一个中转站。之后是一个需要连

女友问我：你喜欢我多，还是喜欢游戏多，我随口而出“兼容”。（李佳）
男，23岁，河北省保定莲池南大街672号





续跳跃上升的地段。

在逆向水流的下方其实可以通过企鹅装到达商店，能够买到增加卡片上限的珍贵道具，不要错过了。

之前在商店购买了辅助方块之后就能在此处通过二段跳和弹墙跳得到扭蛋"たかねのはな"。通过之后逆向水流的阶段到了山洞后就能过关了。

古代遗迹3-3

在丛林过后的山洞就是灼热的岩浆地带。先把上方的岩浆出口堵住了才能保证下方的顺利通行。

第一个恐龙骨头上方的后面其实可以穿过去，后面就是商店。里面能抽到卡片"ワニやま"。

之后有一段针刺地段，用隐藏的萤火虫装飞过去（或者用HP硬扛过去……），里面是增加特技星上限的道具。



前行到一定阶段后，必须依靠跳跃把恐龙头骨震开，然后摆渡到另一端去，直走到底就过关了。之前在商店购买了落脚点的话在下方也会出现空中的路径，不过危险性不小。

—— BOSS战 ——

BOSS是一头巨大的猛犸。攻击手段有冲撞（利用树藤或者二段跳躲开）、广志的臭鞋子攻击（顺序为下上，利用跳跃或树藤可以轻松躲过）、震落水果（看准落点，移动躲避）和跳跃大压杀+震落水果（落点掌握）。而BOSS的弱点就在背后，在它攻击落空时就能马上反击了。



完成这个分支后得到爸爸的援助卡。

再次出现三个分支，同样没有先后次序之分，随便先完成哪个都可以。

特摄片场4-1

敌人的远程攻击很麻烦，让我们换上超人装上演一场特摄剧吧！GO！



召唤园长吓跑流氓后能在里面得到扭蛋"さかだちきょうりゅうフィギュア"。

一直往上走。然后利用大象装的能力开辟道路，最后用超人装的弹墙跳就能到达商店。里面提升HP上限和辅助方块就都买下吧。

通过了自动传送带地段后，来到了火箭（姑且这么认为吧），小新趴在上面后开始了空战。每支火箭的燃料（矿泉水）有限，必须通过打倒其他敌人抢夺他们的火箭来保持继续

上升。要注意的是，在敌人举剑时不能踩他们，必须要等他们放下剑才能进行攻击。火箭到达了顶点之后跳上平台就能过关了。

◆ 太空卫星4-2 ◆

失重空间的跳跃非常难掌握距离，所以要小心推进，一不小心掉进外太空就要从头再来了。利用敌人做踏板是最安全的方法之一。



起点的上方就是本关的商店，相信会被不少人忽视，用敌人做踏板上去吧！

终点前的屋顶上有增加星上限的珍贵道具，千万别错过了。

◆ 拯救朋友4-3 ◆

利用外星飞碟把同伴救出来，一开始很简单，不过最后的阿呆由于太靠里面，飞碟的抓力不够，会中途放开而导致任务失败，因此要分两步把阿呆运送出来。

—— BOSS战 ——

宇宙兔子摔跤大赛……BOSS除了泰山压顶外还会扔小新最讨厌的胡萝卜和青椒攻击，不过速度都不快，能很方便地躲开，主要是泰山压顶时BOSS的落点需要第一时间判断近点还是远点，然后用屁股去踩BOSS的兔子头吧！

通关后得到老师的援助卡。



◆ 度假胜地5-1 ◆

美女的聚集地，由于水中场景比较多，再加





上水上滑梯比较多，所以这是比较依靠企鹅装的一关。

增加HP上限的物品不要错过了，同样是依靠遥控车得到。

这里过去是商店，买了里面的辅助方块之后小新就可以在部分地段不依靠企鹅装通过了。



后面的连续滑梯上的扭蛋"カラオケCD"不要漏了，走水下路线会容易漏掉这个的。

◆ 沙滩排球5-2 ◆

和风间配合的沙滩排球赛，只要赢到一定点数就能过关了。

A：控制风间起跳拦网。

B：发球/（小新跳起后）扣杀。

B/→+B：垫球。

没什么难度的比赛，掌握了对方的行动规律就能轻松获胜。完胜后能在过关后得到物品。

假如我中了一部掌机，我一定一定会买100本PG作为庆祝，求上帝保佑我啊！（曾兆聪）
男，16岁，广州荔湾区联合围83号三楼

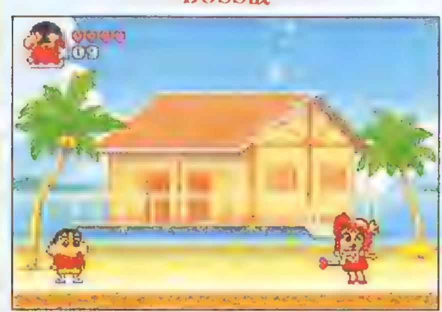
水上竞速5-3

这里可以选择是用企鹅装进行水下冲刺还是在水上竞速。如果不是怎么在意钱和1UP的话推荐水下冲刺，几乎是无敌的一路冲过去。



这里的商店不要错过了，里面有增加特技所要消耗的星上限的道具出售。

—— BOSS战 ——







一开始只要躲避攻击踩她就可以了。一旦场景变了就要马上换上企鹅装，水中场景的话只要企鹅装连续冲撞2次就能伤害到BOSS了；如果是企鹅场景的话推荐换上有二段跳能力的服装进行攻击，小心不要被BOSS放出的雪人挤到陷阱中去了。BOSS在中期会把风间变成自己的替身，有条件的话推荐踩一下风间伪装的BOSS，被揭穿时的动作相当猥琐。（邪恶的笑……）

港口城镇6-1

大象装和有二段跳能力的服装在这关十分重要，配合使用是通过重重敌人包围的关键之一。

这里利用爸爸广志的卡片上去，里面的商店有抽奖券卖，得到卡片"やまだジョン"。而里面的特殊商品务必买下，对后面的攻略有莫大的帮助。



中转站过后就是这关的难点了，要通过连续崩坏的积木桥，这里推荐小新的最初始服装，↓+→的快速移动能够争取到充足的逃生时间，而在商店购买后得到的空中落脚点也从一定程度上减少了难度。最后的机器人那里把它拖下桥后再使用爸爸广志的卡片跳过去就可以了。

前进之后遇到小BOSS：

怎么看都像黄金圣斗士的BOSS……攻击手段更是让我们确定了其圣斗士的身份：闪电光速拳（用二段跳躲过时顺便攻击）、曙光女神雕像之宽恕（跳跃躲避）和无影疾风迅雷脚（空中降



下后的电流攻击，判断落点后快速移动出去躲避）。BOSS的弱点是头部，靠二段跳踩个几回合就能解决了。

彩视基地6-2

侧重飞鼠装的一关，掌握空中的滑翔显得尤为重要。

在上面的缺口处换飞鼠装或者利用二段跳都能到达该商店，里面有出售增加HP上限的道具。当然，里面也少不了我们熟悉的辅助方块，同样也买下吧。



这里下去后用园长把流氓吓走，里面可以得到1UP和增加卡片上限的道具。

在风车和上升气流组成的空中地带要掌握滑翔的适时中断，有了商店里购买的落脚点后就能每通过一段就休息一下，否则的话就要一气呵成通过。

基地内部6-3

又见水下战斗，企鹅装再次出动！

在这里的下方水中被针刺后迅速换上超人装用二段跳上来就能看到商店了。有买增加特技星上限的道具，另外把辅助方块也一起买了吧。



通过这里之后就是要依靠大象装的连续滑行地段了，熟悉几遍地形就能很轻松的过去了。而之后的吊桥地带则要换上有二段跳能力的服装来快速的通过。

这里的箱子要用美伢百贯落来打开，可以得到扭蛋"ドはでなせんす"

BOSS战





幼儿园园长海盗。纯粹依靠大象装来进行战斗的一次BOSS战，虽说BOSS的攻击手段众多，但是只要小新悬吊在最上方的绳索上就可以无视BOSS的任何攻击了，找机会踩BOSS的头部，耗也能耗赢了。

通关后得到园长的援护卡片。

终于出现了！最终的城堡！GO！

食玩都-01～03

要充分利用不同服装作用的综合性关卡，几乎都是移动地带和敌人的高难度组合，对角色的控制显得尤为重要。

在食玩都-01这里的商店非常的不显眼，利用爸爸的辅助和弹墙就能上来，不要错过了，这



悲痛的人总在悲痛的地方发生悲痛的事，但快乐的人会在醒目的报亭买了一本"快乐+醒目"的掌机迷。（靳尧鑫）
男，15岁，河南省焦作市解放路31号院7号楼1单元101号





里能抽到卡片"ごうはかせ"。

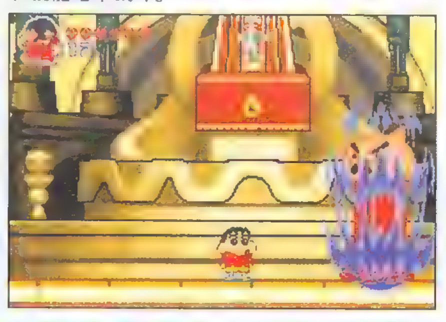
食玩都–02的商店。由于在版面的最左侧，所以必须在上升到一定高度后利用飞鼠装飞过来才能发现。

食玩都–03的最后隐藏商店，利用木箱+爸爸广志的卡片+超人装来到第一个传送带的上方就可以发现。

作为最后的城堡，食玩都的小BOSS都是之前遇到的熟人，打法不再重复。不过要提醒大家的是，BOSS的攻击手段有所强化，应对方法与以前有所出入，还是不能掉以轻心。

—— 最终BOSS战 ——

最终BOSS实在对不起这个称号啊……虽然平时是无敌的状态，但是攻击手段实在没什么威胁，抓紧其攻击的间隙反击吧！BOSS每受到一次攻击就会分出一个分身，把分身打倒后还不算结束，必须把分身遗留下来的残骸揀掉。反复几次就能结束战斗。



游戏收集研究篇

通关后就要开始收集剩下的道具和卡片了。具体的方法很简单，利用得到的能力反复探索，然后与各关出现的人物对话，得到物品。而在流程中能得到的道具在之前的攻略中都提到过出现地点了。与各人对话具体能得到的道具：

◆在**じだいげきジオラマ**能得到"**マサオくんのママ**"、"**あげおせんせい**"和"**かいらんばん**"。

◆在**かいせんジオラマ**能得到"**カザマオくんのママ**"、"**さいたまぺにさそりたい**"和"**ぎんのすけ**"。

◆在**ジャングルジオラマ**能得到"**キャットフ–ド**"、"**ミッチ–&ヨシリン**"和"**ぺんぴやく**"。

◆在SF**ジオラマ**能得到"**さくらミミコ**"、"**アクションかめん**"和"**てづくりおかし**"。

◆在**メルヘンジオラマ**能得到"**よしながせんせい**"、"**きたもとさん**"和"**あつくるしいしゃしん**"。

◆在**リゾ–トジオラマ**能得到"**まつざかせんせい**"、"**ななこおねいさん**"和"**あいちゃん**"。

全卡片入手方法及推荐：

●攻击卡中初期推荐小白的全屏攻击（消耗少，范围大），而在游戏后期能得到合体卡的条件下推荐使用强力的**ス–パ–アクション**假面（超华丽表演效果的动感光波），威力最大的合体攻击卡，能快速的解决BOSS。最后友情推荐**しあわせウサギ**这张合体卡。

●辅助卡中只推荐**ひろし**（把小新高高的抛起，消耗为0，常备卡片之一），其他都是可有可无的辅助。

●解谜卡中自然要算上**みさえ**（美伢百贯落，可以坐碎一些物品）、园长（用长的像黑社会的脸吓跑挡路的不良少年）和**けいじごっこ**（名侦探风间，能发现地上闪光处隐藏的物品）。而**ぶりぶりざえもん**（提示本关商店大概方向）和**きたもとさん**（多嘴的大妈，经常假装无意的透露一些小道消息）对初次接触游戏的人来说也是不错的选择，当然不懂日语的话就可以不要把卡片空间浪费在这两张卡上了。

●提示卡对熟悉了游戏的玩家没有任何用处，

都是一些技巧或者服装的使用方法。

●攻击辅助对这款难度不高的动作游戏本来没什么作用（风头都被服装抢走了），但是值得一提的是攻击辅助卡的表演效果是最具观赏性的。强烈推荐**よしなが**先生，你听，敌人在哭泣……

●由于游戏中打倒敌人出现物品的概率不低，所以回复卡也多少成为了比较鸡肋的卡片。当然，在BOSS战中，对自己技术没信心的朋友还是多少准备上一张吧。

●无敌卡，虽然需要消耗恐怖的5星，但是效果也是惊人的，全身无敌+移动时保持攻击判定，在快速探索关卡时比较能体现价值。

卡片名称	入手方法	卡片类型
しろ	剧情中得到	攻击
ひまわり	剧情中得到	辅助
みさえ	剧情中得到	解谜
ひろし	剧情中得到	辅助
まさお	在公园里对话得到	提示
かざま	用もえPカ-ド交换到	解谜
ボ-	对话后得到	攻击辅助
ネネ	用ウサギのふうせん交换到	攻击
アクションかめん	击倒妮妮的母亲后对话得到	攻击
カンタム	商店中抽到	攻击
ぶりぶりざえもん	在商店消费一次后得到	解谜
よしなが先生	用CD交换到	攻击辅助
まつざか先生	用センス交换到	攻击
あげお先生	用メガネ交换到	攻击辅助
园长	剧情中得到	解谜
ななこ	剧情中完胜后得到	回复
きたもとさん	用回板交换到	解谜
あい	用たかねのはな交换到	攻击辅助
ワニやま	商店中抽到	提示
崎玉红さそり队	用ふかずめりゅうこにキャットフ-ド交换到	提示
よんろう	用アイドルしゃしんしゅう交换到	解谜
ミッチ-&ヨシリン	用逆立ち恐龙交换到	提示
ぎんのすけ	用便秘药交换到	（合成用）
ごうはかせ	商店中抽到	（合成用）
みみこ	给她看アクション假面カ-ド	（合成用）
やまだジョン	商店中抽到	（合成用）
ネネの母さん	剧情中获胜后对话得到	（合成用）
カザマの母さん	给她看おねしょパンツ	（合成用）
マサオの母さん	给她看おおきなオニギリ	（合成用）
野原一家ファイア-	合成	无敌
ダブルマンモス	合成	攻击辅助
ママサンズ	合成	回复
カスカベ防卫队	合成	无敌
しあわせウサギ	合成	攻击
けいじごっこ	合成	解谜
オニギリ	合成	回复
ス-パ-カ-	合成	辅助
きあい-	合成	攻击辅助
ス-パ-アクション假面	合成	攻击
ス-パ-カンタム	合成	攻击

遇见PLMM瞬间化身情痴，走进复杂迷宫顿时变为路痴，撞在RPG上，大小一律通吃。（杨泓昊）男，16岁，天津市塘沽区河北路贻丰园15栋4门102

游戏心得及秘籍

小游戏

除了通关后出现的三个小游戏外，游戏中还存在着两个隐藏的小游戏。

在标题画面按住LR输入ABAB←→就能出现小游戏"**おにごっこはたたかいだゾ**（捉鬼游戏）。进入后完成一次（无论失败与否），就能在游戏中直接选择玩该游戏。

在标题画面按住LR输入BBAB↑↓就能出现小游戏"**でんせつをよぶよるこのうみだゾ**（捉鱼游戏）。进入后完成一次（无论失败与否），就能在游戏中直接选择玩该游戏。

至于小游戏的心得这里稍微提一下：

沙滩排球在游戏里已经玩过了，这里不做重复,只要完胜就能获得奖品"**もえP**（EX Ver.）"。

UFO的游戏想拿高分除了抓紧时间外，还要争取一次抓多个，一开始把最里面的阿呆放到外面来和风间他们一起抓，一次就能过10000分（小新跳下去一起被抓也算加分的哦！）。超过指定分数就能拿到奖品"**キャルト**（**ノ−マル**Ver.）"。

小葵GOGOGO的游戏就是利用小白帮小葵清理障碍和敌人，一般来说无伤的话就能稳拿奖品了，如果想追求高分的话就要争取用小白打出2连甚至3连。超过指定分数就能拿到奖品"**しわすマリ−**"。

隐藏小游戏捉鬼是难度比较高的一个游戏，一般紧追的话只能抓到阿呆，躲避了妮妮的玩具熊后也能抓到妮妮，而剩下的风间和正男就要充分利用地形来缩小和他们的差距了，然后活用二段跳，并在高点利用→+B的俯冲就能抓到他们了，要注意争取在短时间内抓到他们才能拿高分。超过指定分数就能拿到奖品"**アクションかめん**"。

隐藏小游戏捉鱼不是很难，利用水中冲刺捉到鱼就可以拿分，而为了拿高分除了要注意躲避两人的攻击外（被捕获的话是不可能拿高分的），并多捉红色的大鱼和行动无规律的章鱼,最后5秒内更是大量出现大鱼和章鱼，机不可失啊！超过指定分数就能拿到奖品"**ブリ−フパンダスタンプ**"。

加上通过后得到的"**キャルト**（**クリア**Ver.）"、全物品收集得到的"**ブリスタ−**"和全卡片收集得到的"200%**クマブリックス**（**パンダ**Ver.）"，小新的所有手办收藏就集齐了。



无限蹭墙术

穿上超人装后在垂直的墙壁处反复使用弹墙跳，并在弹出去时不停的按B，就能发现小新在慢慢的往上挪。这方法能在初期没拿到爸爸的援护卡片时爬上较高的地方。

全卡片合成



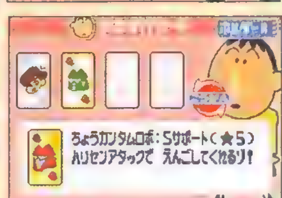
GBA就像一张被用旧了的百元钞票，尽管很旧，但仍没有失去它的价值。（杨宁）
男，17岁，安徽省宿成一中高三（17）班





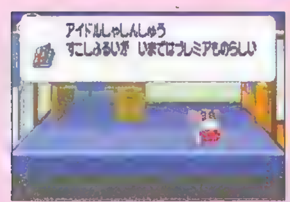




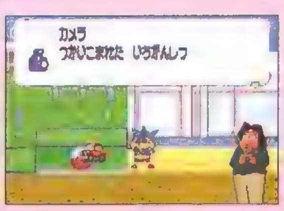


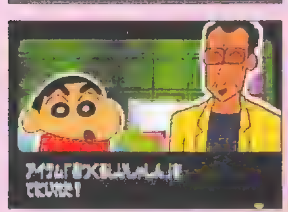


—— 隐藏服装-萤火虫详细入手方法公布 ——



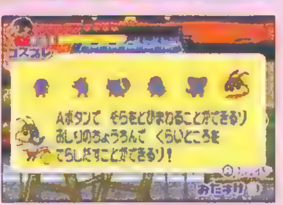










在通关后很多玩家会发现找不到第六件服装，这是游戏留给我们的最后悬念。在0–2依靠大象装得到"**アイドルしゃしんしゅう**"，从1–2隐藏地点的人物那换到卡片"**よんろうさん**"，再回到0–3得到"**カメラ**"，在5–3过关之后与出现的园长对话就能交换得到"**あつくるしいしゃしん**"，然后依次从妮妮和风间那换到"**マリ–ちゃんのステッキ**"和"**ほたるいし**"，最后从阿呆那得到最后的服装！萤火虫装虽然不能进行攻击和二段跳，但是在有气力的情况下按A就能进行飞行，具体作用么……

通过隐藏服装可以在3–2和5–3的两个隐藏地点里探索，里面虽然没有什么好东西，但是多少也算增加了一点完成度（画外音：本作貌似没有完成度的设定啊？作者：完成度在我们心中……）

至此，这游戏终于完美了，让我们怀着美好的回忆期待续作的出现吧……

文/NWBBS、NW 旅团 Alucard
责编/雪人

游戏固然重要，但工作和学习也不能落下哦，希望玩家们能在新的一年里玩到更好的游戏。（石小龙）
男，20岁，重庆市沙坪坝区重庆大学溪校区竹园一幢507室，401331



由于几十个小时的游戏存档被岚枫那个家伙删掉了，所以写研究的时候不得不重新再打一次，我的几十个小时啊……泪。这次的存档绝对要在被岚枫再次删掉之前保存起来，等到续作出现之后，应该会有什么联动要素吧！　　　文责/暗凌

PSP	SCE	2006.03.02
	RPG	1-4人/5040日元
刃舞者 千年之约		224K



游戏中除了冒险之证系列的三个任务是主线任务外，其它任务都是分支任务，不做也没有什么影响。不过如果好好完成的话，除了能得到物品和金钱的报酬外，还会使月之力最大值上升，这一点对战斗是相当有利的哟。下面是游戏中能接到的任务：

注文の多い亲父1

地点：ジェ-ドの都
委托者：ロドス
内容：找一个兽の骨给他。

注文の多い亲父2

地点：ジェ-ドの都
委托者：ロドス
内容：把收集到的食材给他，可以重复给。

真の味

地点：ジェ-ドの都
委托者：コハル
内容：把オ-ロラ麦给她。



ヒミツ日记

地点：ドメルーン港
委托者：ケンス
内容：找回ヒミツ日记，首先在港口搜索盗贼。后续任务“盗贼の要求”。

盗贼の要求

地点：ドメルーン港
委托者：ジエシカ
内容：打败セプナ大森林中的バスタ-ドラゴン。



英雄の诗

地点：ジエ-ドの都
委托者：イリヤス
内容：寻找各地的月晶石记载的诗歌，向イリヤス转述。

冒险の证1

地点：ジエ-ドの都
委托者：ゴ-ドン
内容：打败月の塔里的骷髅战士，带回证据。



冒险の证2

地点：**ジエ-ドの**都

委托者：**ゴ-ドン**

内容：打败**セプナ**大森林中的**モレザ-ドの**处刑者，带回证据。

冒险の证3

地点：**ジエ-ドの**都

委托者：**ゴ-ドン**

内容：打败**ガレマ**沙漠中的蛇王**デュ-ンサ-ペント**，带回证据。

クラフティング**修行1**

地点：**ジエ-ドの**都

委托者：**ザジ**

内容：找一个铁**の**刀身给他。

クラフティング**修行2**

地点：**ジエ-ドの**都

委托者：**ザジ**

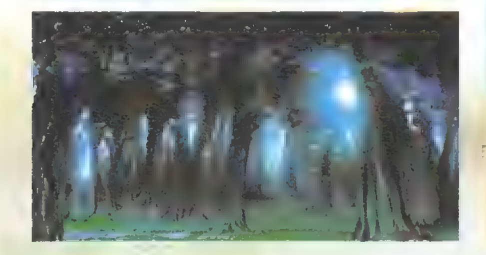
内容：找毒药和兽**の**血给他。

クラフティング**修行3**

地点：**ジエ-ドの**都

委托者：**ザジ**

内容：找钢**の**刀身和月骨**のツバ**给他。

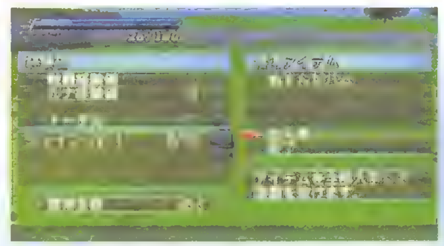


仁义なき**看板**ムスメ

地点：**ドメル-ン**港

委托者：**スピアナ**

内容：询问港口的其他人，他们更喜欢**スピアナ**还是**ガ-ディア**，把结果告诉**スピアナ**。



思い出

地点：**ジエ-ドの**都

委托者：**ハ-レイ**

内容：找到名为**アクエリア**的女人。后续任务“青い肖像”。

青い肖像

地点：**ドメル-ン**港

委托者：**ペドロ**

内容：在**ネフレム**山脉中找到**ラピスラズリ**，让**ペドロ**作为颜料画出母亲**アクエリア**的肖像。



配达依赖

地点：**ジエ-ドの**都

委托者：**ビレッタ**

内容：根据**ビレッタ**的要求把**ママのランチ**交给指定的人。

ジェ-ド**周边治安维持**

地点：**ジエ-ドの**都

委托者：卫兵

内容：给他兽**の**牙，可以反复给。

ドメルーン周边治安维持
地点：**ドメルーン**港
委托者：卫兵
内容：给他魔兽**の**牙，可以反复给。

レム周边治安维持
地点：**レムの**村
委托者：卫兵
内容：给他幻兽**の**牙，可以反复给。

激しい苦悩
地点：**ドメルーン**港
委托者：**バッテン**
内容：找到幻兽**の**皮给他。

眠れない男
地点：**ドメルーン**港
委托者：**メメル**
内容：把**メメル**的信带给**レムの**村的名医**ボザ**，带回**ボザ**的药。后续任务"名医**の**处方药"。

名医の处方药
地点：**レムの**村
委托者：**ボザ**
内容：打败**ネフレム**山脉的魔物，带回不死**の**爪。

勇气のおまじない
地点：**レムの**村
委托者：**ミリアン**
内容：为**ミリアン**找到妖精**のグラス**。

归らぬ夫
地点：**ジエードの**都
委托者：**カトレア**
内容：打败**ガレマ**沙漠中的**デューンレブナント**。





たやせぬ圣火
地点：**レムの**村
委托者：**ノートン**
内容：为**ノートン**带去圣油，首先向**ジエード**城的商人打听消息，然后在七色**の**泉的树根收集树液制作圣油。

装饰动物
地点：**ドメルーン**港
委托者：**ロゼット**
内容：给她10个**メタルオーブ**。

たのみたいことがある1
地点：**ジエードの**都
委托者：**ブラドー**
内容：到**ルネミズ**平原找到**ブラドー**的伙伴**チエン**，为她带去地图。

たのみたいことがある2
地点：**ジエードの**都
委托者：**ボルガス**
内容：给他3个**ミドルポーション**。

たのみたいことがある3
地点：**ジエードの**都
委托者：**バラゴン**
内容：打败月之塔中的**モレザード**狂信者，救出被抓走的男孩。

たのみたいことがある4
地点：**ドメルーン**港
委托者：**ユアン**
内容：帮**ユアン**带一封信给**ジエード**皇宫前的卫兵。

たのみたいことがある5

地点：ドメル−ン港

委托者：ソ−ニャ

内容：把ソ−ニャ的便当带给セプナ大森林中的父亲。

たのみたいことがある6

地点：ドメル−ン港

委托者：ベント

内容：打败ネフレム山脉中的盗贼。

ホクテの纪念日

地点：ドメル−ン港

委托者：ホクテ

内容：给她妖精のミルク。

研究素材の调达

地点：ジエ−ドの都

委托者：ウォ−ド

内容：找到レンズ给他。

队商代行

地点：ドメル−ン港

委托者：マハトマ

内容：把货物送到レムの村。

とむらい

地点：忘れ去られた监狱

委托者：女亡灵

内容：把地上的ランプ放置在某副骷髅上，打败敌人后把得到的物品给她。









拳鬼ゴ−ケン

地点：ガレマ沙漠

委托者：ゴ−ケン

内容：与ゴ−ケン交谈后战斗。

沙漠の遺产

地点：レムの村

委托者：ゲ−リ−

内容：与沙漠的遗迹中ダウジング战斗。

山の遺产

地点：レムの村

委托者：ゲ−リ−

内容：在ネフレム火山中使用镇魂花后战斗。

森の遺产

地点：レムの村

委托者：ゲ−リ−

内容：在セプナ大森林的妖精のほとり使用妖精の斧后战斗。

魔导传承

地点：忘れ去られた监狱

委托者：ゲッサイ

内容：在ルネミズ平原的天の隙间使用天の法印，在ガレマ沙漠的地の隙间使用地の法印，分别打败两只神兽。

合成系统是本作的亮点之一，几乎大多数道具都能通过合成的方法来获得，来看一下各类道具的合成列表吧。

—— 剑 ——

名称	合成公式
ショートソード	砂骨のツバ+铁の刀身
グラディウス	ショートソード+兽の骨
ブロードソード	硬骨のツバ+铁の刀身
ハンターソード	ブロードソード+兽の皮
ロングソード	月骨のツバ+铁の刀身
カトラス	砂骨のツバ+钢の刀身
ポイズンソード	カトラス+兽の血+毒药
セイバー	硬骨のツバ+钢の刀身
スタンセイバー	セイバー+兽の骨+しびれ药
グレートソード	月骨のツバ+钢の刀身
ウルフスレイヤー	グレートソード+魔兽の骨+魔兽の皮
ミスリルソード	砂骨のツバ+魔钢の刀身
ダークソード	硬骨のツバ+魔钢の刀身
ベヒーモスの剑	ダークソード+幻兽の骨+幻兽の血
黑の太刀	月骨のツバ+魔钢の刀身
降魔太刀	黑の太刀+幻兽の血+幻兽の牙
いにしえの大剑	砂骨のツバ+月钢の刀身
邪神の魔剑	硬骨のツバ+月钢の刀身
いにしえの神剑	月骨のツバ+月钢の刀身

—— 拳套 ——

名称	合成公式
レザーセスタス	皮のグローブ+铁の钩爪
バグナウ	ライトグローブ+铁の钩爪
ボーンバグナウ	バグナウ+兽の骨
アイアンクロー	メッシュグローブ+铁の钩爪
ウルフファング	アイアンクロー+兽の皮
钢のバグナウ	皮のグローブ+钢の钩爪
ジャマダハル	ライトグローブ+钢の钩爪
ビーストカタール	ジャマダハル+兽の骨+兽の皮
バジリスククロー	ジャマダハル+兽の骨+しびれ药
ザルクカタール	メッシュグローブ+钢の钩爪
ストームカタール	ザルクカタール+魔兽の牙+圣水
ミスリルバグナウ	皮のグローブ+魔钢の钩爪
ストライカー	ライトグローブ+魔钢の钩爪
オーガバグナウ	ストライカー+幻兽の骨+幻兽の血
アスラカタール	ストライカー+幻兽の骨+暗黑药
亲卫队のカタール	メッシュグローブ+魔钢の钩爪
ホーリーバグナウ	亲卫队のカタール+幻兽の皮+幻兽の骨
ムーンカタール	皮のグローブ+月钢の钩爪
いにしえの拳	ライトグローブ+月钢の钩爪
武王のカタール	メッシュグローブ+月钢の钩爪

—— 杖 ——

名称	合成公式
ウードスタッフ	ロックオーブ+ライトポール
ヘイロースタッフ	メタルオーブ+ライトポール
マジシャンケイン	魔月のオーブ+ライトポール
メイジケイン	ロックオーブ+ヘヴィポール
ウォーロックの杖	メタルオーブ+ヘヴィポール
知惠の杖	ウォーロックの杖+兽の骨+兽の血
ソーサラーの杖	魔月のオーブ+ヘヴィポール
意志の杖	ソーサラーの杖+魔兽の骨+魔兽の血
エンパスケイン	ロックオーブ+ダークポール
フェアリーケイン	エンパスケイン+魔兽の皮+魔兽の血
灵木の杖	メタルオーブ+ダークポール
理念の杖	灵木の杖+幻兽の骨+幻兽の血
妖精姬の魔杖	灵木の杖+幻兽の骨+幻兽の血+幻兽の皮
圣木の杖	魔月のオーブ+ダークポール
祈りの杖	圣木の杖+幻兽の皮+幻兽の血
いにしえの杖	ロックオーブ+ムーンポール
ヒーラースタッフ	メタルオーブ+ムーンポール
圣者の杖	魔月のオーブ+ムーンポール

—— 弓 ——

名称	合成公式
ショートボウ	顽丈な弦+轻弓身
ミディアムボウ	绢の弦+轻弓身
ロングボウ	铁の弦+轻弓身
ハードボウ	顽丈な弦+重弓身
バトルボウ	绢の弦+重弓身
パラライズボウ	バトルボウ+兽の骨+しびれ药
ウルフボウ	バトルボウ+兽の骨+兽の皮
ウォーボウ	铁の弦+重弓身
スナイパーボウ	顽丈な弦+魔弓身

名称	合成公式
ブリザ-ド ボウ	スナイパ-ボウ+魔兽の皮+しびれ药
ブレ-ト ボウ	绢の弦+魔弓身
グロ-リ-ボウ	ブレ-ト ボウ+幻兽の骨+幻兽の皮
いにしえの弓	铁の弦+魔弓身
龙骑士の长弓	いにしえの弓+幻兽の皮+幻兽の骨
ム-ンボウ	顽丈な弦+月弓身
圣者の弓	绢の弦+月弓身
イ-グルアイ	铁の弦+月弓身

—— 耳环 ——

名称	合成公式
ロックイヤリング	银の金具+ロックオ-ブ
ボ-ンイヤリング	ロックイヤリング+兽の骨
ロックカフ	金の金具+ロックオ-ブ
ロックピアス	月晶の金具+ロックオ-ブ
ハイド ピアス	ロックピアス+兽の皮
メタルイヤリング	银の金具+メタルオ-ブ
メタルカフ	金の金具+メタルオ-ブ
火速のカフ	メタルカフ+火灵の魂+兽の皮
メタルピアス	月晶の金具+メタルオ-ブ
静心のイヤリング	メタルピアス+火灵の魂+魔兽の血
ルナイヤリング	银の金具+魔月のオ-ブ
ガ-トピアス	ルナイヤリング+风灵の魂+魔兽の血
ルナカフ	金の金具+魔月のオ-ブ
防毒のイヤリング	ルナカフ+水灵の魂+幻兽の血+幻兽の皮
魔导师のピアス	月晶の金具+魔月のオ-ブ
神皇の耳饰り	魔导师のピアス+火灵の魂+幻兽の血+幻兽の皮
幻月の耳饰り	银の金具+幻月のオ-ブ
新月のカフ	金の金具+幻月のオ-ブ
月光のピアス	月晶の金具+幻月のオ-ブ

—— 项链 ——

名称	合成公式
ロックチョ-カ-	银の锁+ロックオ-ブ
ロックネックレス	金の锁+ロックオ-ブ
ロックトルク	月晶の锁+ロックオ-ブ
メタルチョ-カ-	银の锁+メタルオ-ブ

名称	合成公式
メタルチョ-カ-	银の锁+メタルオ-ブ
黄牙のチョ-カ-	メタルチョ-カ-+土灵の魂+兽の牙
メタルネックレス	金の锁+メタルオ-ブ
フリ-ダムメダル	メタルネックレス+土灵の魂+兽の血
メタルメダリオン	月晶の锁+メタルオ-ブ
バ-ニングメダル	メタルメダリオン+火灵の魂+魔兽の血
青のダリオン	メタルメダリオン+水灵の魂+魔兽の骨
ルナチョ-カ-	银の锁+魔月のオ-ブ
土のチョ-カ-	ルナチョ-カ-+土灵の魂+魔兽の骨
モスネックレス	ルナチョ-カ-+风灵の魂+魔兽の血
ルナネックレス	金の锁+魔月のオ-ブ
水流のネックレス	ルナネックレス+水灵の魂+幻兽の血+幻兽の皮
魔导のダリオン	月晶の锁+魔月のオ-ブ
スト-ムメダル	魔导のダリオン+风灵の魂+幻兽の骨+幻兽の皮
幻月の首饰り	银の锁+幻月のオ-ブ
新月のネックレス	金の锁+幻月のオ-ブ
月光のダリオン	月晶の锁+幻月のオ-ブ

—— 腕轮 ——

名称	合成公式
ロックリスト	顽丈な弦+ロックオ-ブ
ロックバングル	绢の弦+ロックオ-ブ
ハイド バングル	ロックバングル+兽の皮
岩のア-ムレット	铁の弦+ロックオ-ブ
骨のア-ムレット	岩のア-ムレット+兽の骨
血のア-ムレット	岩のア-ムレット+兽の血
铁のブレスレット	顽丈な弦+メタルオ-ブ
メタルバングル	绢の弦+メタルオ-ブ
フロッグリスト	メタルバングル+水灵の魂+兽の牙
铁のア-ムレット	铁の弦+メタルオ-ブ
ルナリスト	顽丈な弦+魔月のオ-ブ
碎幻の腕轮	ルナリスト+火灵の魂+魔兽の牙
土のブレスレット	ルナリスト+土灵の魂+魔兽の骨

名称	合成公式
ルナバングル	绢の弦+魔月のオ-ブ
大地のバングル	ルナバングル+土灵の魂+幻兽の骨+幻兽の皮
ルナブレイサ-	铁の弦+魔月のオ-ブ
アサシンバングル	ルナブレイサ-+水灵の魂+幻兽の骨+幻兽の牙
幻月の腕轮	顽丈な弦+幻月のオ-ブ
新月の腕轮	绢の弦+幻月のオ-ブ
月光の腕轮	铁の弦+幻月のオ-ブ

—— 戒指 ——

名称	合成公式
ロックリング	银の台座+ロックオ-ブ
ソリッドリング	金の台座+ロックオ-ブ
ヴィガ-リング	ソリッドリング+兽の骨
ハ-ドリング	月晶の台座+ロックオ-ブ
锐牙の指轮	ハ-ドリング+兽の牙
シルバ-リング	银の台座+メタルオ-ブ
ゴ-ルドリング	金の台座+メタルオ-ブ
耐毒の指轮	ゴ-ルドリング+水灵の魂+兽の牙
メタルリング	月晶の台座+メタルオ-ブ
ルナリング	银の台座+魔月のオ-ブ
铁心の指轮	ルナリング+火灵の魂+魔兽の牙
アクアリング	ルナリング+水灵の魂+魔兽の皮
暗夜の指轮	金の台座+魔月のオ-ブ
暴风の指轮	暗夜の指轮+风灵の魂+幻兽の血+幻兽の牙
魔月の指轮	月晶の台座+魔月のオ-ブ
プロテクトリング	魔月の指轮+土灵の魂+幻兽の血+幻兽の牙
幻月の指轮	银の台座+幻月のオ-ブ
新月の指轮	金の台座+幻月のオ-ブ
月光の指轮	月晶の台座+幻月のオ-ブ

—— 腰带 ——

名称	合成公式
ロックロ-ブ	银の缔金+ロックオ-ブ
ロックベルト	金の缔金+ロックオ-ブ
兽骨のベルト	ロックベルト+兽の骨
ロックガ-ドル	月晶の缔金+ロックオ-ブ
ブラッドガ-ドル	ロックガ-ドル+兽の血
メタルロ-ブ	银の缔金+メタルオ-ブ
集中のロ-ブ	メタルロ-ブ+水灵の魂+兽の血
メタルベルト	金の缔金+メタルオ-ブ
ハイドロベルト	メタルベルト+水灵の魂+兽の牙
メタルガ-ドル	月晶の缔金+メタルオ-ブ
魔月の带	银の缔金+魔月のオ-ブ
ファイアベルト	魔月の带+火灵の魂+魔兽の牙
ルナベルト	金の缔金+魔月のオ-ブ
灭术の带	ルナベルト+土灵の魂+幻兽の骨+幻兽の皮
ルナガ-ドル	月晶の缔金+魔月のオ-ブ
キュアガ-ドル	ルナガ-ドル+水灵の魂+幻兽の骨+幻兽の牙
幻月の带	银の缔金+幻月のオ-ブ
新月のベルト	金の缔金+幻月のオ-ブ
月光の带	月晶の缔金+幻月のオ-ブ

—— 足饰 ——

名称	合成公式
岩のト-リング	顽丈な丝+ロックオ-ブ
岩のアンクレット	绢丝+ロックオ-ブ
岩の足饰り	铁丝+ロックオ-ブ
メタルト-リング	顽丈な丝+メタルオ-ブ
心流のト-リング	メタルト-リング+水灵の魂+兽の血
绢の足饰り	绢丝+メタルオ-ブ
精神の足饰り	绢の足饰り+土灵の魂+兽の血
メタルアンクル	铁丝+メタルオ-ブ
ラピッドアンクル	メタルアンクル+土灵の魂+魔兽の皮
ルナアンクル	顽丈な丝+魔月のオ-ブ
火のアンクレット	ルナアンクル+火灵の魂+魔兽の牙
毒断ちの足饰り	ルナアンクル+水灵の魂+魔兽の皮
风のアンクレット	ルナアンクル+风灵の魂+魔兽の血
暗夜の足饰り	绢丝+魔月のオ-ブ
魔导の足饰り	铁丝+魔月のオ-ブ
フロストアンクル	魔导の足饰り+水灵の魂+幻兽の骨+幻兽の牙

名称	合成公式
幻月の足饰り	顽丈な丝+幻月のオ-ブ
新月の足轮	绢丝+幻月のオ-ブ
月光の足饰り	铁丝+幻月のオ-ブ

—— 重要物品 ——

名称	合成公式
龙骨の笛	幻兽の骨+幻兽の牙+蛇王の生き血

—— 书卷 ——

名称	合成公式
愈しの书・初级篇	パピルス+墨+ポ-ション
愈しの书・中级篇	パピルス+墨+ミドルポ-ション
愈しの书・上级篇	パピルス+墨+ラ-ジポ-ション
愈しの书・番外篇	パピルス+墨+エリクサ-
圣水の书	パピルス+墨+圣水
复活の书・初级篇	パピルス+墨+天使のキッス
复活の书・上级篇	パピルス+墨+女神のくちづけ
器用の书	パピルス+墨+器用の药汤
腕力の书	パピルス+墨+腕力の药汤
体力の书	パピルス+墨+体力の药汤
敏捷の书	パピルス+墨+敏捷の药汤
知力の书	パピルス+墨+知力の药汤
理性の书	パピルス+墨+理性の药汤
精神の书	パピルス+墨+精神の药汤

—— 药水 ——

名称	合成公式
ポ-ション	天然水+药草
ミドルポ-ション	天然水+药草+兽の血
ラ-ジポ-ション	天然水+药草+魔兽の血
エリクサ-	天然水+药草+幻兽の血
圣水	天然水+月光草
天使のキッス	天然水+月光草+魔兽の血
女神のくちづけ	天使のキッス+月光草+幻兽の血
器用の药汤	天然水+强体草
腕力の药汤	天然水+强体草+兽の牙
体力の药汤	天然水+强体草+兽の骨
敏捷の药汤	天然水+强体草+兽の皮
知力の药汤	天然水+强心草
理性の药汤	天然水+强心草+兽の骨
精神の药汤	天然水+强心草+兽の血
しびれ药	魔草+天然水
眠り药	魔草+强体草
毒药	魔草+强心草
暗黑药	魔草+月光草

—— 食物 ——

名称	合成公式
名称	合成公式
生ジュ-ス	天然水+三色ベリ-
チ-ズオムレツ	真红の卵+チ-ズ
肉野菜炒め	ハ-ドレタス+兽の肉
野菜サラダ	ハ-ドレタス+三色ベリ-
スパイシ-サラダ	ハ-ドレタス+スパイス
激辛串	スパイス+兽の肉
古のパイ	妖精のミルク+クリ-ム
チ-ズケ-キ	妖精のミルク+チ-ズ

—— 材料 ——

名称	合成公式
砂骨のツバ	砂石+兽の骨
硬骨のツバ	铁粉+魔兽の骨
月骨のツバ	月粉+幻兽の骨
铁の刀身	铁+兽の骨
钢の刀身	钢+魔兽の骨
魔钢の刀身	合金+魔兽の骨
月钢の刀身	月合金+幻兽の骨
皮のグロ-ブ	顽丈な丝+兽の皮
ライトブロ-ブ	绢丝+魔兽の皮
メッシュブロ-ブ	铁丝+幻兽の皮
铁の钩爪	铁+兽の牙
钢の钩爪	钢+魔兽の牙
魔钢の钩爪	合金+魔兽の牙
月钢の钩爪	月合金+幻兽の牙
ライトポ-ル	ソフトウッド+兽の皮
ヘヴィポ-ル	ハ-ドウッド+魔兽の皮
ダ-クポ-ル	メルドウッド+魔兽の皮
ム-ンポ-ル	ルナウッド+幻兽の皮
ロックオ-ブ	砂石+兽の牙
メタルオ-ブ	铁粉+魔兽の牙
魔月のオ-ブ	月粉+魔兽の牙
幻月のオ-ブ	月粉+幻兽の牙
轻弓身	ソフトウッド+兽の血
重弓身	ハ-ドウッド+魔兽の血
魔弓身	メルドウッド+魔兽の血
月弓身	ルナウッド+幻兽の血
顽丈な弦	顽丈な丝+兽の血
绢の弦	绢丝+魔兽の血
铁の弦	铁丝+魔兽の血
墨	圣水+暗黑药+幻兽の血
パピルス	圣水+ルナウッド+幻兽の血



文/PMGBA hades
责编/雪人

上一期为大家简要介绍了口袋RANGER的游戏系统以及剧情流程，而这次为大家献上的是游戏相关的深入研究！



9大能力作用效果

技能	作用效果
火	利用火焰破坏掉堵在路中间的很多障碍，例如干草堆、树木、巨冰等
水	游戏初始可扑灭燃烧的树木；中期可以使用喷水使地面的幼苗生长以攀爬、或者熄灭地面的岩浆；此外可以用水让小拳石等会伪装的怪兽从地面抬起
充电	尽管不能破坏任何障碍物，充电仍是冒险中用于补充陀螺电力的重要手段之一，战斗和地图画面均能使用，1级补充5格电力，2级补充15格，3级则加满；有充电能力的怪兽分布很广而且容易捕获，是队伍中不可缺少的同伴
碎岩	利用怪力破坏拦路的岩石或巨石，有1–3级的强度，一般用于打开洞穴的出入口
冲撞	除了移动堵路的木箱、将岸边的枯木撞倒后到达对岸之外，冲撞还有很重要的作用在于把一些只在树木上出现的怪兽从树上冲撞下来，这对完成图鉴有很重大的意义；冲撞强度也有1–3级的区别
切断	1–3级强度的切断可以破坏拦路的栅栏、铁网或者洞口的灌木；此外每个指示牌也可以用切断破坏，不过貌似没有任何作用……
起风	利用旋风把躲藏在土中的怪兽吹起—走路草、臭臭花、霸王花、派拉斯特和荷叶蛙，根据怪兽的不同需要选择1–3级的强度
渡	唯一需要渡的就是处于对岸的木桩，利用蔓藤通过河流、悬崖等障碍到达对岸
闪光	游戏剧情中需要用闪光来照亮地下室的任务，也是唯一需要使用闪光的地方



属性陀螺效果及克制

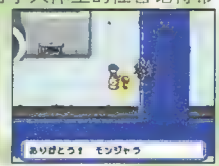
陀螺属性	捕获效果	效果加强	效果减弱
ほうでん（麻痹）	搭档怪兽正、负极兔专用技能；放出强电波麻痹对手，使之不能行动；能量槽越满放出电波越强，麻痹束缚对手行动的时间也越长。	水系、飞行系	草系、电气系、地面系、龙系
くさ（草）	陀螺轨迹上出现茂密的草丛以阻止对手行动；不能应对怪兽的攻击技能，但可以有效封锁只会高速行动的怪兽。	水系、地面系、岩石系	草系、火系、毒系、虫系、飞行系、钢系、龙系

陀螺属性	捕获效果	[illegible]	[illegible]
ほのお（火）	陀螺轨迹上出现火焰以阻止对手行动；划满一圈时区域内出现火柱对对手造成火焰伤害，使对手无法进行攻击及移动。	草系、虫系、冰系、钢系	火系、水系、岩石系、龙系
みず（水）	点击屏幕可产生水泡，水泡可包裹住对手,同时可以束缚对手的攻击以及行动；点击时间越长水泡越大，束缚时间越长，但一定程度的水泡会破裂；水泡可通过轻轻移动触摸笔进行甩动。	火系、地面系、岩石系	草系、水系、龙系
でんき（电气）	仅给陀螺补充电力而不对捕获怪兽产生任何影响；战斗或者地图画面均可以使用；1级–5格电力，2级–15格电力，3级全部电力。	——	——
かくとう（格斗）	每划满一圈，捕获所需圈数减少2圈——即怪兽所需捕获圈数减少一半。	岩石系、恶系、冰系、普通系、钢系	鬼系
どく（毒）	陀螺轨迹上出现毒气包围怪兽，阻止对手的行动，同时一定几率使怪兽无法攻击。	草系	毒系、地面系、岩石系、鬼系、钢系
エスパ–（超能）	使用超能力使怪兽悬浮于空中，此段时间内怪兽既不能行动也不能攻击。	格斗系、毒系	超能系、恶系、钢系
むし（虫）	陀螺轨迹上出现虫网以阻止对手的行动；划满一圈时有一定几率束缚对手使之无法攻击。	草系、超能系、恶系	火系、格斗系、毒系、飞行系、鬼系、钢系
じめん（地面）	陀螺轨迹上出现地裂以阻止对手行动，但不能应对怪兽的攻击。	火系、电气系、毒系、岩石系、钢系	虫系、地面系、飞行系
いわ（岩石）	陀螺轨迹线上产生沙尘暴以阻止对手行动；划满一圈时有一定几率束缚对手使之无法攻击。	火系、虫系、飞行系、冰系	地面系、飞行系、钢系
ひこう（飞行）	陀螺轨迹上出现旋风，如果对手被卷入旋风将会悬空一段时间无法行动；划满一圈时有一定几率使怪兽无法攻击。	草系、格斗系、虫系	电气系、岩石系、钢系
あく（恶）	减少陀螺电力，调查捕获怪兽信息，陀螺的轨迹线长度加倍，适合捕获大体型怪兽。	——	——
ゴ–スト（鬼）	划满一圈时产生鬼影迷惑对手，使之既不能行动也不能攻击。	超能系、鬼系	恶系、普通系、钢系
こおり（冰）	陀螺轨迹上出现冰痕以阻止对手行动；划满一圈时区域内出现冰柱冻住对手，使之无法进行攻击及移动。	草系、地面系、龙系	火系、水系、飞行系、冰系、钢系



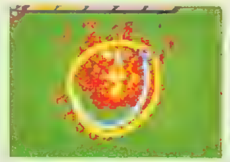
关于属性陀螺：本作中除了普通系/龙系/钢系的怪兽没有对应的属性陀螺外，其他的怪兽都对应以上的15种属性，在这些属性中，向大家首推的就是鬼属性陀螺！万能的鬼属性陀螺一旦在场上出现能够全面封锁捕获对象的全部行动，趁这个时机迅速划圈不仅能够完成捕获而且还能产生新的鬼影继续封锁对手，的确可以说是阴险的鬼属性！尤其是对于对抗祭坛顶端的最终BOSS三圣兽以及天空龙，前院地下的耿鬼是不是专门为战胜超强的它们设计的克星……相类似的还有超能属性陀螺，使用超能力悬空对手也是全面封锁怪兽的行动，但美中不足就是在发动之前需要有超能系的登场动画会花点时间，在这个过程中捕获对象依然是可以行动的，如果移动到了非常不适合捕获的位置——比如屏幕边缘处，却又恰好悬空的话就只好浪费掉了，所以尽量在对手移动到适合捕获的地方时先划一圈用光球包裹住它，然后再迅速让怪兽登场使用超能力束缚，这样捕获就没有难度了；另外对于大体型的怪兽记得带





恶系的怪兽去帮忙，相信玩过游戏的各位玩家对于一周目体型庞大的大钢蛇记忆犹新吧，根本封不住口的圈……其实在那附近有一只恶系的狃拉，用它就方便多了。属性陀螺的使用时间与怪兽属性无关，决定于怪兽的进化状态的高低，一般来说进化态越完全的怪兽属性陀螺的使用时间越长。作用时间完毕后怪兽会离开队伍，需要重新捕获，即每只怪兽都是"一次性"使用的。最后提醒一声，作为"血瓶"，队伍中一定要随时准备一只电气系的怪兽。

关于克制效果：本作的怪兽图鉴中多了一项怪兽分组（グル–プ），每只怪兽都有自己对应的唯一分组，这项属性决定了各种属性陀螺对于该怪兽的克制效果——在战斗中使用属性陀螺时，如果效果加强，则怪兽头上将出现红色上升箭头，这个时候陀螺的效果将持续较长效果；反之如果效果减弱，则怪兽头上出现蓝色下降箭头，陀螺的效果很快就会消失。而且有些完全无效的陀螺不仅对于捕获完全没有帮助，反而会让陀螺的轨迹更容易被攻击而造成捕获失败。需要注意的是这项分组有别于前作中的怪兽属性，而且怪兽均为单一分组，对于前作中复合属性的怪兽，分组往往只是复合属性当中的一种，而另一种属性在战斗中完全没有作用也不会对怪兽产生任何影响，这是必须要注意的。此外在本作中怪兽的特性并没有显示出来，但是对怪兽依然有潜在影响，比如鬼蝉在神秘守护特性的保护下可以使"麻痹"等技能无效化，云龙本身是龙属性但由于特性是自然回复，所以冰属性陀螺对其实际效果是减弱的。不过这对战斗的影响并不很大，所以只要大致了解即可。







全怪兽出现地点分布一览

NO	日文名称	中文名称	分组	技能	陀螺属性	出现地点
R-001	フシギダネ	妙蛙种子	草	渡	草	リングタウン上方道路右下侧，使用切断1级除去灌木；草原狩猎区
R-002	フシギソウ	妙蛙草	草	渡	草	リングタウン森林
R-003	フシギバナ	妙蛙花	草	无	草	リングタウン森林，使用切断1级除去灌木
R-004	マダツボミ	喇叭芽	草	无	草	リングタウン上方道路
R-005	ウツドン	口呆花	草	无	毒	リングタウン森林
R-006	ウツボット	大食花	草	无	毒	リングタウン森林
R-007	チコリ–タ	菊草叶	草	无	草	リングタウン上方道路
R-008	ベイリ–フ	月桂叶	草	切断2级	草	サマランド森林
R-009	メガニウム	巨花龙	草	碎岩3级	草	サマランド森林
R-010	ハネッコ	毽子草	草	无	草	リングタウン森林
R-011	ミズゴロウ	水跃鱼	水	水1级	水	リングタウン上方道路
R-012	ヌマクロ–	泥沼鱼	地面	水2级	水	リングタウン上方河流对岸
R-013	ラグラ–ジ	大水狗	地面	水3级	水	リングタウン森林
R-014	ヤドン	呆呆兽	水	水1级	水	草原狩猎区
R-015	アチャモ	小火鸡	火	火1级	火	リングタウン上方道路；草原狩猎区
R-016	ワカシャモ	格斗鸡	火	火2级	火	草原狩猎区
R-017	バシャ–モ	火鸡斗士	火	火3级	火	フォルシティ左侧道路
R-018	ギャロップ	烈焰马	火	火3级	火	草原狩猎区
R-019	ヒノアラシ	火球鼠	火	火1级	火	リングタウン森林
R-020	マグマラシ	烈焰鼠	火	火2级	火	ウインタウン森林
R-021	バクフ–ン	爆炎兽	火	火3级	火	リングタウン森林，使用切断1级除去灌木
R-022	ピチュ–	皮丘	电气	充电1级	电气	リングタウン上方道路
R-023	ピカチュウ	皮卡丘	电气	充电2级	电气	リングタウン森林；ウインタウン森林
R-024	ライチュウ	雷丘	电气	充电3级	电气	ウインタウン森林；フイオレ神殿
R-025	スピア–	大针蜂	虫	碎岩1级	毒	リングタウン森林
R-026	ラルトス	超能女孩	超能	无	超能	ウインタウン森林

NO	日文名称	中文名称	分组	技能	陀螺属性	出现地点
R-027	キルリア	超能少女	超能	无	超能	リングタウン上方三地鼠洞穴，使用碎岩2级破坏石板；草原狩猎区
R-028	サーナイト	超能女皇	超能	无	超能	ウインタウン森林
R-029	ケーシイ	凯西	超能	无	超能	草原狩猎区
R-030	バネブー	弹簧猪	超能	无	超能	草原狩猎区
R-031	ツチニン	钻地虫	地面	切断1级	虫	リングタウン森林
R-032	テッカニン	忍者蝉	虫	无	飞行	リングタウン森林，使用冲撞1级撞树出现
R-033	ヌケニン	鬼蝉	虫	无	鬼	リングタウン森林
R-034	ゴマゾウ	小小象	地面	冲撞1级	地面	リングタウン森林
R-035	ドンファン	轮皮象	地面	冲撞2级	地面	フィオレ神殿；草原狩猎区
R-036	スバメ	思巴燕	飞行	起风1级	飞行	リングタウン森林
R-037	オオスバメ	大红雀	飞行	起风2级	飞行	リングタウン森林
R-038	カイリュー	快龙	飞行	无	飞行	任务怪兽
R-039	オニスズメ	烈雀	飞行	风1级	飞行	草原狩猎区
R-040	オニドリル	尖嘴雀	飞行	无	飞行	草原狩猎区
R-041	ドードー	嘟嘟	飞行	无	飞行	草原狩猎区
R-042	ドードリオ	嘟嘟利	飞行	无	飞行	草原狩猎区
R-043	ストライク	飞天螳螂	虫	切断3级	飞行	リングタウン森林
R-044	ハッサム	剪刀手	钢铁	切断3级	虫	リングタウン森林
R-045	、エアームド	盔甲鸟	钢铁	无	飞行	草原狩猎区
R-046	ヤミカラス	黑暗鸦	恶	无	恶	リングタウン森林，鬼蝉处用冲撞1级撞树出现
R-047	ジグザグマ	针鼠	普通	无	无	リングタウン上方道路
R-048	マッスグマ	大针鼠	普通	冲撞2级	无	リングタウン上方道路
R-049	ケンタロス	肯泰罗	普通	冲撞3级	无	草原狩猎区
R-050	パラス	派拉斯	虫	切断1级	草	リングタウン上方洞穴
R-051	パラセクト	派拉斯特	虫	无	草	リングタウン上方三地鼠洞穴，使用风2级从地面吹起
R-052	ニョロモ	蚊香蝌蚪	水	水1级	水	ウインタウン森林
R-053	ニョロゾ	蚊香蛙	水	水2级	水	リングタウン上方三地鼠洞穴；ウインタウン森林
R-054	ニョロボン	快泳蛙	水	水3级	水	サマランド遗迹，使用切断1级破坏栅栏;冰之洞穴
R-055	ニョロトノ	牛蛙君	水	水3级	水	任务怪兽
R-056	コイル	小磁怪	电气	充电1级	电气	リングタウン上方三地鼠洞穴
R-057	レアコイル	三合一磁怪	电气	充电2级	电气	リングタウン上方三地鼠洞穴
R-058	ズバット	超音蝠	毒	无	毒	リングタウン上方三地鼠洞穴
R-059	ゴルバット	大嘴蝠	毒	起风2级	毒	冰之洞穴
R-060	クロバット	叉字蝠	毒	无	毒	冰之洞穴，使用火3级融化巨冰后到达
R-061	ディグダ	地鼠	地面	无	地面	リングタウン上方三地鼠洞穴
R-062	ダグトリオ	三地鼠	地面	无	地面	リングタウン上方三地鼠洞穴，使用渡、碎岩3级到达
R-063	サイドン	铁甲暴龙	地面	碎岩3级	地面	サマランド遗迹
R-064	イシツブテ	小拳石	地面	碎岩1级	岩石	リングタウン上方三地鼠洞穴
R-065	ゴローン	隆隆岩	地面	碎岩2级	岩石	リングタウン上方三地鼠洞穴；サマランド遗迹
R-066	ゴローニャ	隆隆石	地面	碎岩3级	岩石	冰之洞穴
R-067	プラスル	正极兔	电气	无	帮手	搭档怪兽
R-068	マイナン	负极兔	电气	无	帮手	搭档怪兽
R-069	モンジャラ	毛加拉	草	渡	草	ウインタウン上方山路
R-070	クラブ	大钳蟹	水	水1级	水	フォルシティ港口
R-071	ヘイガニ	龙虾小兵	水	水1级	水	フォルシティ下水道

NO.	日文名称	中文名称	分组	技能	陀螺属性	出现地点
R-072	シザリガー	恶龙虾	恶	切断3级	水	フォルシティ下水道，使用切断2级破坏栅栏
R-073	ワニノコ	小锯鳄	水	水1级	水	フォルシティ下水道
R-074	アリゲイツ	蓝鳄	水	水2级	水	フォルシティ下水道
R-075	オーダイル	怪力鳄	水	碎岩3级	水	フォルシティ下水道，使用渡、火2级到达
R-076	ゼニガメ	杰尼龟	水	水1级	水	フォルシティ下水道，使用渡到达
R-077	カメール	卡米龟	水	水2级	水	リングタウン森林，使用碎岩1级破坏岩石
R-078	カメックス	水箭龟	水	水3级	水	フォルシティ港口下水道
R-079	ビリリダマ	顽皮弹	电气	充电1级	电气	GOGO团工厂院内
R-080	ワンリキー	腕力	格斗	碎岩1级	格斗	リングタウン上方三地鼠洞穴
R-081	ゴーリキー	豪力	格斗	碎岩2级	格斗	GOGO团工厂院内
R-082	カイリキー	怪力	格斗	碎岩3级	格斗	リングタウン上方三地鼠洞穴
R-083	マクノシタ	拳击怪	格斗	冲撞2级	格斗	フォルシティ城内
R-084	ハリテヤマ	相扑怪	格斗	碎岩3级	格斗	リングタウン上方三地鼠洞穴
R-085	アサナン	瑜珈猴	超能	碎岩1级	格斗	フォルシティ下水道
R-086	チャーレム	瑜珈王	超能	碎岩2级	格斗	冰之洞穴
R-087	ベトベター	臭泥	毒	无	毒	フォルシティ下水道
R-088	ベトベトン	臭臭泥	毒	无	毒	フォルシティ下水道
R-089	ドガース	瓦斯弹	毒	无	毒	フォルシティ下水道
R-090	スリープ	索利朴	超能	无	超能	フォルシティ下水道
R-091	スリーパー	索利柏	超能	无	超能	GOGO团工厂
R-092	バリヤード	吸盘魔偶	超能	无	超能	GOGO团工厂
R-093	カイロス	大甲	虫	切断2级	虫	GOGO团工厂
R-094	ゴース	鬼斯	鬼	无	鬼	GOGO团工厂;ウインタウン森林GOGO团地下基地
R-095	ゴースト	鬼斯通	鬼	无	鬼	GOGO团工厂
R-096	ゲンガー	耿鬼	鬼	无	鬼	フィオレ神殿地下
R-097	ブルー	布鲁狗	普通	冲撞1级	无	フォルシティ市
R-098	エネコ	向尾猫	普通	无	无	フォルシティ市
R-099	ニャース	喵喵	普通	切断1级	无	フォルシティ市
R-100	プリン	胖丁	普通	无	无	フォルシティ市
R-101	コラッタ	小拉达	普通	冲撞1级	无	フォルシティ下水道
R-102	ラッタ	拉达	普通	切断2级	无	フォルシティ下水道
R-103	ポリゴン	3D龙	普通	无	无	GOGO团工厂，隐形出现
R-104	カクレオン	变色龙	普通	无	无	フォルシティ市,使用切断1级破坏栅栏,隐形出现；草原狩猎区
R-105	カビゴン	卡比兽	普通	无	无	ウインタウン森林山洞
R-106	ラプラス	乘龙	冰	无	水	任务怪兽
R-107	タッツー	墨海马	水	无	水	海洋狩猎区
R-108	シードラ	海刺龙	水	无	水	海洋狩猎区
R-109	キングドラ	海马龙	水	水3级	水	海洋狩猎区
R-110	トサキント	角金鱼	水	无	水	海洋狩猎区
R-111	アズマオウ	金鱼王	水	无	水	海洋狩猎区
R-112	ヒトデマン	海星星	水	光	水	海洋狩猎区
R-113	スターミー	宝石海星	水	无	超能	海洋狩猎区
R-114	テッポウオ	铁炮鱼	水	无	水	海洋狩猎区
R-115	オクタン	章鱼桶	水	无	水	海洋狩猎区
R-116	マンタイン	蝙蝠鱼	水	无	水	海洋狩猎区
R-117	キバニア	食人鱼	水	无	水	海洋狩猎区
R-118	サメハダー	恶魔鲨	水	无	恶	海洋狩猎区
R-119	ホエルコ	皮皮鲸	水	无	水	海洋狩猎区
R-120	ラブカス	爱心鱼	水	无	水	海洋狩猎区

NO.	日文名称	中文名称	分组	技能	宠物属性	出现地点
R-121	コダック	可达鸭	水	无	水	海洋狩猎区
R-122	キャモメ	海鸥	水	无	水	フォルシティ港口
R-123	ペリッパー	大嘴鸥	水	无	水	海洋狩猎区
R-124	コイキング	鲤鱼王	水	无	水	ウインタウン上方山路；海洋狩猎区
R-125	ギャラドス	暴鲤龙	水	无	水	任务怪兽
R-126	ナゾノクサ	走路草	草	切断1级	草	フォルシティ下水道，使用碎岩1级打碎石板；サマランド森林
R-127	クサイハナ	臭臭花	草	无	草	サマランド遗迹外
R-128	ラフレシア	霸王花	草	无	草	ウインタウン上方山路，使用风3级吹起
R-129	キモリ	草蜥蜴	草	切断1级	草	サマランド森林
R-130	ジュプトル	针叶龙	草	切断2级	草	サマランド森林，使用冲撞3级、水1级到达；フィオレ神殿
R-131	ジュカイン	针叶王	草	切断3级	草	サマランド遗迹，使用碎岩2级破坏岩石
R-132	ハスボー	荷叶蛙	水	水1级	水	サマランド森林
R-133	ハスブレロ	荷叶童子	水	水2级	水	サマランド森林，使用冲撞3级、水1级、切断1级破坏灌木后出现
R-134	ルンパッパ	荷叶鸭	水	无	水	フォルシティ市
R-135	ドンメル	圆顶骆驼	火	火1级	火	サマランド遗迹
R-136	バクーダ	火山骆驼	火	火3级	火	サマランド遗迹，使用水3级去除岩浆、跳下落穴后出现
R-137	ブーバー	鸭嘴火龙	火	火2级	火	サマランド遗迹
R-138	マグマッグ	熔岩虫	火	火1级	火	サマランド遗迹
R-139	マグカルゴ	熔岩蜗牛	火	火2级	火	サマランド遗迹
R-140	ヒトカゲ	小火龙	火	火1级	火	サマランド遗迹
R-141	リザード	火恐龙	火	火2级	火	サマランド遗迹，使用水3级去除岩浆后
R-142	リザードン	喷火龙	火	火3级	火	任务怪兽
R-143	コータス	火乌龟	火	火2级	火	冰之洞穴，使用火3级融化巨冰后到达
R-144	ガーディ	卡蒂狗	火	无	火	GOGO团工厂仓库
R-145	ウインディ	风速狗	火	火3级	火	サマランド遗迹；草原狩猎区
R-146	ラクライ	小电狗	电气	充电1级	电气	サマランド森林
R-147	ライボルト	雷电狗	电气	充电2级	电气	サマランド森林
R-148	ヘラクロス	怪力甲虫	虫	冲撞3级	格斗	サマランド森林
R-149	マンキー	猴怪	格斗	碎岩1级	格斗	サマランド森林，使用冲撞3级后到达
R-150	オコリザル	火爆猴	格斗	碎岩2级	格斗	サマランド森林，使用冲撞3级后到达
R-151	アーボ	阿柏蛇	毒	无	毒	サマランド森林
R-152	アーボック	阿柏怪	毒	无	毒	ウインタウン森林
R-153	コンパン	毛球	虫	无	毒	サマランド森林
R-154	ケムッソ	刺尾虫	虫	无	虫	サマランド森林
R-155	カラサリス	甲壳蛹	虫	无	虫	サマランド森林
R-156	アゲハント	花蝶	虫	无	飞行	リングタウン森林，サマランド森林
R-157	イトマル	绿蜘蛛	虫	无	虫	リングタウン森林
R-158	アリアドス	独角蛛	虫	无	虫	サマランド森林
R-159	フライゴン	莱依飞龙	龙	起风3级	地面	任务怪兽
R-160	グライガー	镰刀天蝎	地面	切断1级	地面	サマランド森林；ウインタウン上方山路
R-161	ヘルガー	地狱犬	恶	火2级	恶	サマランド遗迹
R-162	ナマケロ	懒人翁	普通	切断1级	无	サマランド森林，需使用冲撞1级从树上震下
R-163	ヤルキモノ	过动猿	普通	切断2级	无	サマランド森林
R-164	ケッキング	大猩猩	普通	碎岩3级	无	サマランド遗迹入口
R-165	タツベイ	宝宝龙	龙	冲撞1级	无	任务怪兽
R-166	コモルー	龙贝贝	龙	冲撞2级	无	任务怪兽
R-167	ボーマンダ	血翼飞龙	龙	碎岩3级	飞行	任务怪兽

NO	日文名称	中文名称	分组	技能	捕捉属性	出现地点
R-168	ル-ジュラ	红唇姐	超能	无	超能	冰之洞穴
R-169	ソルロック	日神石	岩	无	超能	冰之洞穴
R-170	ソ-ナンス	果然翁	超能	无	超能	冰之洞穴，使用碎岩2级打破岩石后发现
R-171	サマヨ-ル	木乃伊	鬼	无	鬼	冰之洞穴
R-172	ウリム-	小山猪	地面	冲撞1级	冰	冰之洞穴
R-173	イノム-	长毛猪	地面	冲撞3级	冰	冰之洞穴；ウインタウン森林
R-174	ユキワラシ	尖头冰	冰	碎岩1级	冰	冰之洞穴
R-175	オニゴ-リ	鬼脸冰	冰	无	冰	冰之洞穴
R-176	ゴニョニョ	噪音兔	普通	无	无	冰之洞穴
R-177	ドゴ-ム	重音怪	普通	无	无	冰之洞穴
R-178	バクオング	爆音怪	普通	无	无	冰之洞穴
R-179	ハガネ-ル	大钢蛇	钢铁	无	地面	任务怪兽
R-180	タネボ-	坚果球	草	冲撞1级	草	ウインタウン森林
R-181	コノハナ	顶叶怪	恶	起风1级	草	ウインタウン森林
R-182	ダ-テング	木天狗	恶	起风2级	草	ウインタウン森林
R-183	シャワ-ズ	水精灵	水	水2级	水	フイオレ神殿祭坛
R-184	ブ-スタ-	火精灵	火	火2级	火	フイオレ神殿祭坛
R-185	サンダ-ス	雷精灵	电气	充电3级	电气	フイオレ神殿祭坛
R-186	エ-フィ	光精灵	超能	无	超能	フイオレ神殿地下
R-187	ブラッキ-	暗精灵	恶	无	恶	フイオレ神殿地下
R-188	エレブ-	电击兽	电气	充电3级	电气	ウインタウン森林GOGO团地下基地
R-189	マルノ-ム	吞食王	毒	无	毒	フイオレ神殿地下
R-190	ダンバル	合金臂	钢	冲撞1级	超能	サマランド遗迹，使用水3级熄灭岩浆、从塌陷地面落下后到达；ウインタウン森林GOGO团地下基地
R-191	メタング	双臂合金	钢	冲撞2级	超能	ウインタウン森林GOGO团地下基地
R-192	メタグロス	合金螃蟹	钢	碎岩3级	超能	ウインタウン森林GOGO团地下基地
R-193	ヨ-ギラス	石青蛙	地面	切断1级	岩石	ウインタウン上方山路
R-194	サナギラス	面具怪	地面	无	岩石	ウインタウン上方山路
R-195	バンギラス	巨甲	岩石	碎岩3级	恶	ウインタウン森林GOGO团地下基地
R-196	チルット	小云雀	飞行	起风1级	飞行	ウインタウン森林
R-197	チルタリス	碧云龙	龙	起风3级	飞行	ウインタウン森林
R-198	プテラ	化石翼龙	岩	无	飞行	フイオレ神殿
R-199	ニュ-ラ	狃拉	恶	切断2级	恶	冰之洞穴；ウインタウン森林
R-200	アブソル	灾兽	恶	切断3级	恶	冰之洞穴，使用火3级融化巨冰后到达
R-201	ガル-ラ	袋龙	普通	碎岩3级	无	ウインタウン森林，使用碎岩3级打破石墙后出现。
R-202	エンテイ	炎帝	火	火3级	火	任务怪兽
R-203	ライコウ	雷皇	电气	充电3级	电气	任务怪兽
R-204	スイクン	水君	水	水3级	水	任务怪兽
R-205	レジロック	岩神柱	岩石	无	岩石	ウインタウン上方山路，使用碎岩3级×2、水1级×1、火3级×1后到达
R-206	レジアイス	冰神柱	冰	无	冰	冰之洞穴，使用火3级×1、碎岩2级×1、渡×1后到达
R-207	レジスチル	钢神柱	钢	碎岩3级	无	リングタウン上方三地鼠洞穴,使用渡×2、切断2级×1、碎岩3级×4后到达
R-208	カイオ-ガ	海皇牙	水	无	水	任务怪兽
R-209	グラ-ドン	古拉顿	地面	无	地面	任务怪兽
R-210	レックウザ	天空龙	龙	无	飞行	任务怪兽

注：本怪兽出现分布列表为二周目分布列表，与一周目有较大不同；标明任务怪兽的怪兽是只在剧情中出现的怪兽。

部分稀有怪兽出现详细地点：

R-003 妙蛙花：リングタウン森林深处，遇到花蝶和毽子草的花圃上方的小片灌木丛后面的洞穴中；

R-021 爆炎兽：リングタウン森林，路过小庙后的森林左下方有口呆花守护的灌木丛后的洞穴中；

R-033 鬼蝉/R-046 黑暗鸭：リングタウン森林深处，一周目对战黑暗鸭的地方出现鬼蝉；对附近唯一的树用冲撞可见黑暗鸭；

R-060 叉字蝠/R-143 火乌龟/R-200 灾兽：冰之洞穴深处有两只隆隆石处，用3级火焰融化冰块后出现通路，进入后可见叉字蝠和灾兽，继续融化冰块进入三地鼠洞穴可见火乌龟；

R-062 三地鼠：リングタウン上方三地鼠洞穴，捕获相扑怪的外层洞穴左下方用渡通过后向下方走破坏巨石后就可见到；

R-075 怪力鳄/R-076 杰尼龟：フォルシティ下水道深处，有龙虾小兵处用渡通过后右边平台接近后由水中跳出；用火破坏油桶后最右方的平台附近接近后怪力鳄由水中跳出；

R-103 3D龙:フォルシティ市GOGO团工厂内部，有传送带的房间里隐形出现,可通过地图判明方位；

R-104 变色龙：フォルシティ市下右侧一周目寻找向尾猫时，破坏栅栏后右方的空地处隐形出现，可通过地图判明方位；

R-105 卡比兽：游戏最后的怪兽，游戏进行过程中会多次移动，最后沉睡于**ウインタウン**森林山脚处的洞穴中，当其他209只怪兽全部捕获完成后会自动苏醒，捕获后发生图鉴完成剧情。

R-201袋龙：入口附近的池塘右上方的石板后面的洞穴中。





三大挑战区出现怪兽及限定条件

草原狩猎区

位于**リングタウン**镇右上方的草原狩猎区，限定3分钟时间骑嘟嘟在草原上进行捕获，MC挑战分数为5000分，其中需要满足限定条件才会出现的怪兽有：

R-014 呆呆兽：捕获两只29号凯西后出现在中部地区；

R-016 火焰鸡：捕获两只15号小火鸡后出现在中部及右侧的草丛或空地处；

R-018 烈炎马：捕获两只30号弹簧猪后出现在中部地区；



R-028 超能女皇：捕获两只27号超能少女后出现在中部地区；

R-040 尖嘴雀：フォルシティ市挑战馆达到50000分后出现在上方，不会自动进入战斗，需要与在其附近的怪兽相遇才可进入捕获画面；

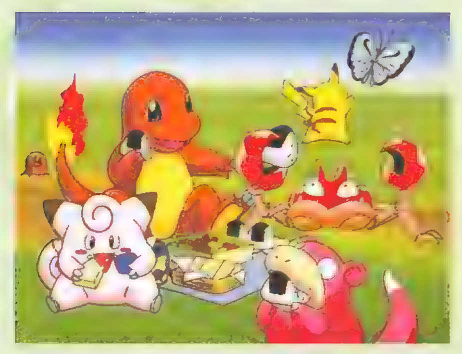
R-041 嘟嘟：捕获两只28号超能女皇后出现在中下部的草原地区；

R-041 嘟嘟利：草原狩猎区达到5000分后出现在左下方的草丛附近，会跳跃躲避；

R-045 盔甲鸟：海洋狩猎区达到3500分后出现在右侧中部的空中，靠近时会袭击进入战斗画面；

R-145 风速狗：捕获两只16号火焰鸡后出现在中部地区的草丛中。

挑战心得：草原上的怪兽比较丰富，而且大部分是可以直接看到的,所以比较方便捕获。草丛中出现的一些怪兽会隐形于草丛中，进入后首先两千分以上的3只鸟是不能错过的：上方的尖嘴雀、左下的嘟嘟利以及右中侧的盔甲鸟，不过这三只鸟需要满足3个挑战区的限定分数才会出现，所以可以先去完成另外两个再来草原挑战。捕获的时候注意嘟嘟利在最后两圈的时候会跳跃一下，注意划大圈或者停一停以免轨迹被破坏;盔甲鸟只要先划一圈，让光球束缚它，它挣脱



时快速划两圈就可以搞定了；轮皮象会出现在草原狩猎区的很多地方，捕获难度不大而且有800的分数，遇到了就别错过；一般在草丛中隐形出现的凯西具有500的分数，也是推荐怪兽之一，想要分辨草丛中的阴影是不是凯西只要略微接近，如果阴影突然消失出现在另一个地方，同时有瞬间转移的声音那就是凯西了；烈炎马和风速狗不仅出现的限定条件不好达到，而且捕获难度相当大，如果不是特殊需要的话不推荐捕获；另外在草原左下方有一群疯狂的肯态罗，别说一群，即使是单只的捕获难度也很大，不过分数也很可观，建议在最后几秒钟来这里等它们聚集在一起的时候进行战斗，这样即使时间到也没有关系，可以慢慢进行捕获。草原狩猎区的怪兽很多，对于一些小型的比如超能少女、小火鸡或者烈雀等等基本10秒就可以完成捕获，不要在它们身上花费过多时间。

※注：除需要满足MC分数条件的尖嘴雀/嘟嘟利/盔甲鸟外，其他需要限定条件的怪兽每次进入狩猎区都要重新达到限定条件后才会出现；而三只鸟只要满足了挑战分数每次进入都会出现，但每次进入只能捕获一次。

海洋狩猎区

位于**サマランド**右下方的海洋狩猎区，限定3分钟时间骑乘龙在水面上进行捕获，其中大部分怪兽潜水隐形出现，MC挑战分数为3500分，其中需要满足限定条件才会出现的怪兽有：

R-109 海马龙：捕获两只107号墨海马后在左下方潜水隐形出现，阴影为中等；

R-111 金鱼王：捕获两只110号角金鱼后在中下方深海区潜水隐形出现，阴影为中等；

R-113 宝石海星：捕获两只112号海星星后在海星星附近的海面上出现，靠近时会主动追击；

R-116 蝙蝠鱼：捕获三只114号铁炮鱼后在上方深海区隐形出现，阴影为大型；

R-118 恶魔鲨：捕获两只117号食人鱼后在右下方起雾区的海面出现，靠近时会主动追击；

R-119 皮皮鲸：捕获两只111号金鱼王后在下左侧无雾区潜水隐形出现，阴影为大型；

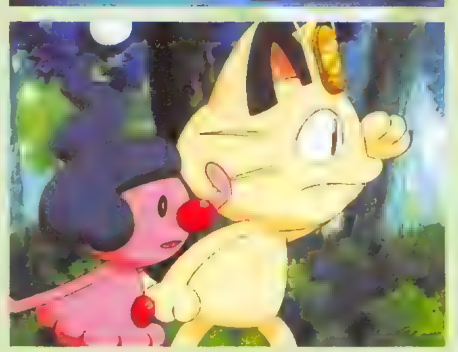
R-120 爱心鱼：捕获若干只其他怪兽，1分30秒后一群潜水出现在右侧中部的深海区，阴影为小型；

R-121 可达鸭：捕获两只113号宝石海星后在最左侧的海面上出现；

R-123 大嘴鸥：海洋狩猎区达到3500分后出现在中部灯塔右侧，不会自动进入战斗，需要与在其附近的怪兽相遇才可进入捕获画面。

挑战心得：海洋狩猎区最大的难关在于分辨不出潜在水底的到底是什么东西，根据阴影只能进行大概判断，不过怪兽的分布是有规律的：入口左侧附近的第一个深海区是铁炮鱼和章鱼桶的聚集地，蝙蝠鱼也会在这里出现；下部中间起雾区与无雾区分界处的深海区一般会出现角金鱼和金鱼王，注意这两只怪兽在靠近的时候会出现惊慌的符号并逃跑；右下侧的起雾区里充满了食人鱼和恶魔鲨，它们比较凶猛而且捕获难度不小，最好不要轻易招惹；至于海面上其他地方出现的见到人也不会逃的小型阴影，就是鲤鱼王和墨海马了。进行捕获时，需要注意的是潜水出现的大部分怪兽刚进入战斗的时候仍然在水下，需要在它们跃出水面的短时间内进行划圈捕获，不过一





般需要划圈较少，比如角金鱼和鲤鱼王只需要一圈，不要划多了反而浪费了时机；另外关于令不少人头疼的大嘴鸥的捕获，其实只要在它攻击的时候把圈画得大一些，连同它吐出的水炮一起划在圈内就没有问题了；与草原狩猎区的肯态罗类似的，这里的爱心鱼也是群居的，而且相对捕获难度较低，所以可以在捕获最后的几秒钟再去找它们一起捕获。最后要提醒的是：不要在只会瞎跳的鲤鱼王身上浪费时间……



フォルシティ市挑战馆

挑战规则：2分钟限定；怪兽轮流出现，每隔一段时间出现下一只；可进行多只同时捕获，多只同时完成捕获时分数会加倍；每捕获10只即出现本等级的高级怪兽，捕获后进入下一等级；每捕获一只怪兽会增加一点时间，如果划圈超过捕获所需圈数可增加更多时间。

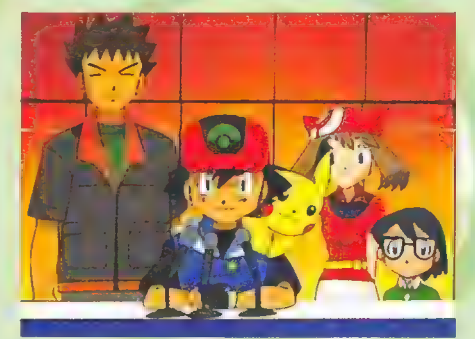
挑战心得：如果说草原、海洋两个狩猎区是锻炼捕获能力的场所，那么游戏后期才开放的**フォルシティ**市左下方的挑战馆则是考验玩家综合作战能力的地方了--纯粹的速度或者技巧是行不通的。2分钟的时间挑战5万分，难度相当大，首先再看一遍上面的规则——注意了，亮点在最后，"超过捕获圈数后会增加更多时间"，换言之，如果每只怪兽都能多划一两圈的话是能够追回一些捕获所花费的时间的！因此，在这里的建议是大家仍然一只一只来捕获，这样难度较小而且容易多划圈。对于一般的怪兽，比需要的圈数多划2-3圈就基本可以了，尤其是在刚开始的时候，怪兽比较容易捕获，多划几圈追回时间不成问题；而当遇到本等级的高级怪兽的时候就不要冒这个险了，尽快解决了事，毕竟它们本身就能够带来10秒左右的时间补偿；另外在挑战过程中看到皮丘的话就可以笑了，这似乎是游戏中特意设定来增加时间的，不仅没什么难度，而且最大超越划圈数可以达到10圈，意味着能加不少时间哦！所以看到皮丘时一定要多划10圈再放手。顺带说下，虽然几只怪兽同时捕获可以让分数翻倍，但是由于要同时顾及两只怪兽，捕获难度相当大，而且两只怪兽出现的间隔还要浪费不少时间，所以在此并不推荐群体捕获。如果各位需要参考的话，每一级别完成时用时不超过30秒，即第一级完成时不少于1分半钟，第二级1分钟，如此类推。不要过于在乎开始的分数低，后面怪兽的分值会翻倍成长的，注意时间的延续才是这个挑战馆中最重要的地方。

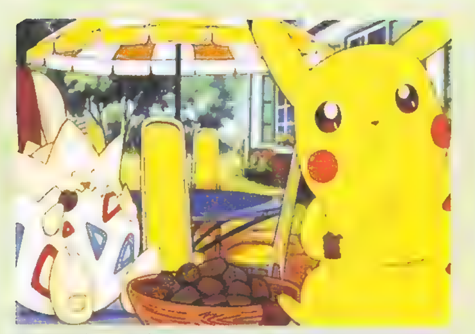


隐藏剧情大公开

被打通的三地鼠山洞与冰之洞穴?!

二周目开始后陀螺限制接触，可以把捕获的怪兽带往全地图协助冒险，这样就开启了很多新地点，其中最值得注意的是--位于**リングタウン**上方的三地鼠洞穴和位于**ウインタウン**镇下方的冰之洞穴（一周目乘坐潜水艇到达的洞穴）其实是相通的！细心的玩家在一周目时应该已经注意到游戏刚开始护送博士过三地鼠山洞时入口附近有另外一个洞口可以走出洞外，尽管这里除了凛冽的风声外什么都没有，但是可以看到右方的悬崖下面就是冰之洞穴的入口，这就已经暗示了其实两个洞穴是互通的。二周目刚开始的时候因为缺少必要条件暂时还是不能从三地鼠山洞前往冰之洞穴的，先前往**サマランド**的遗迹里捕捉3级火焰的风速狗和火山骆驼，在三地鼠洞穴出口处的火鸡斗士也是三级火焰，一起捕获带上，和它们一起进入冰之洞穴，在靠近**ウインタウン**的冰洞出口之前有一层可以看到两只隆隆石的地方，这里有两块巨冰堵住了入口，用三级火焰融化掉巨冰以后通过飞舞着三只叉字蝠的通道，注意不





要碰到它们发出的超声波，否则主角会陷入混乱状态，通过后爬上右下方的楼梯，出现在各位眼前的就是当初第一次见到GOGO团四干事时的三地鼠洞穴了，而且刚进入的时候会受到火乌龟的"热烈欢迎"哦！这样两个洞穴的通路就被打通了。不过这条通路有时也会重新堵上，需要重新打通，如果从三地鼠洞穴出发的话，就需要额外再准备一只一级喷水的怪兽，让地面的幼苗生长起来以后才能继续前进了。其实打开你的RANGER地图，三地鼠洞穴和冰之洞穴都处于中间的交叉地点，也就是说在地理上两者是处于同一位置的，只是上下层的关系而已，而且钢、冰圣柱都居住在这里，不知道如此特殊的地点还有没有其他隐藏着的要素呢……

复活的三圣兽

当一周目通关后是否有点意犹未尽的感觉？三圣兽虽然不难战胜，但作为最终BOSS只能挑战一次的确有些不甘心，如果能像前作中那样反复虐四天王一样该多有成就感！（变态……）游戏设计者为了满足这一XX要求，在二周目的祭坛上设定了一位新人物——索利朴催眠师。利用索利朴的催眠将对抗三圣兽的情景重现于主角面前，这样就可以反复进行挑战了，需要注意的是，你携带的怪兽最多不超过3只，否则会由于索利朴的可催眠有限而无法进行催眠，所以只要把携带的同伴怪兽减少到3只以下，再次来到**ウインタウン**上方的神殿祭坛顶端就可以重新进行三圣兽的最终BOSS战了--由于二周目可以带更多的不同怪兽来挑战，所以不妨试试用不同的怪兽来打BOSS的感觉哦！这里对游戏设计者表示一下遗憾，既然能重现对抗三圣兽的剧情为什么不能把其他剧情重现一下，直到现在还在怀念对付21圈血翼飞龙的疯狂劲头呢……

RANGER联盟认证

话说完成了二周目天空龙的剧情后主角回到**リングタウン**的道馆，已经战胜了传说中的远古神兽和地球守护者后，终于迎来了自己最后一项艰巨的任务--踏遍这个世界的每一个角落，探询所有未知的怪兽，完成怪兽图鉴！说实话这个任务真的不那么容易完成，先不说一不留神就会错过点非常隐蔽的灌木丛什么的，单是草原、海洋两个狩猎区里需要限定条件才能出现的怪兽就已经很让人头疼了吧！插播广告：RANGER全怪兽分布地点已在本研究前文列出，加汤加料不加价，欢迎查看！（编：骗稿费的拖出去打！）不过由于本作中的怪兽都是在固定地点出现的，并不涉及任何几率问题，所以收集还是相对容易的，收集齐除卡比兽外的全209只怪兽后来到**ウインタウン**镇上方森林的尽头处的山脚下，这里的洞穴里沉睡着曾经在游戏过程中屡次横在路中央堵路的最后一只怪兽——卡比兽。当其他209只怪兽都已经集齐之时，也是卡比兽觉醒的时刻了。进入洞穴就会看到原本沉睡的卡比已经开始在洞里行动了，与它的战斗并不困难，因为他唯一的攻击方式就是晃一晃身子以后使劲往地上一躺，睡一会以后站起来接着移动，难道这是传说中的压制……怎么突然觉得有点被这个游戏耍了的感觉……卡比移动缓慢而且一倒在地上就有相当长时间起不来，所以这个所谓的"游戏最后的怪兽"实在是让人有些大跌眼镜……捕获完成后210只怪兽全部捕获完毕，全怪兽图鉴完成！走出卡比





洞穴，收到来自**ハヤテ**的信件，原来他得知怪兽图鉴已经顺利完成，这是对主角最后的试炼，也是让他能够跟这个世界中所有怪兽心灵相通的考验，现在终于顺利完成了！随剧情发展回到**リングタウン**的道馆，从这里出发最后又回到这里接受最高的荣誉！所有登场的RANGER再次齐聚一堂——四大道馆首领与博士、曾经一起完成任务的RANGER、还有**リングタウン**道馆中与主角同一队伍的女孩和胖男，经历了众多苦难之后终于获得了作为RANGER的最高荣誉——RANGER联盟认证！从此后在你的RANGER卡片上多了一个钻石状的认证徽章，位于上屏人物图片头部右上方的这枚认证徽章不仅代表着RANGER的实力，同时也是玩家对这个游戏付出努力的最佳认可！多废话一句，全怪兽收集同时也意味着游戏剧情暂时告一段落了，游戏玩到这种程度也可以稍微休息一下了。即使玩家划圈的手腕还没感觉到累，已经被划得不像样的触摸屏也该休息一下了……

被偷走的玛娜菲之蛋

豪爽的**サマランド**训练馆首领**カムリ**在海上巡逻的时候发现了一个闪耀着蓝色光芒的神秘之蛋，突然出现在沙滩上，这个小家伙是什么呢？它又为什么会出现在这里呢？带着这颗神秘之蛋回到道馆，经过博士的鉴定原来这是新一代海洋幻兽玛娜菲之蛋！具有特殊能力的苍海王子玛娜菲就在这个蛋中沉睡着。然而意外发生了，玛娜菲之蛋被突然闯入的GOGO团成员抢走了，于是，围绕着被GOGO团抢走的玛娜菲之蛋，RANGER主角的新一轮追踪任务开始了。以上剧情围绕着7月份即将在日本公映的最新口袋剧场版《苍海的王子**マナフィ**》全面展开，只要获得了剧场版公映入场券，带着自己的NDS和RANGER卡带，届时在影院内会有互动活动，必须通过这个方式才能够开启上述剧情，所以非常遗憾国内的玩家恐怕就没有这个机会了，不过不知道完成了这个剧情之后苍海王子会不会从神秘之蛋中真正孵化出来呢？顺带报道一下，《口袋RANGER》的同名漫画也在火热连载中，这里有些





已经公开的画面可以供各位观赏，不过怎么感觉两位主角比游戏里的人设还……

外星来客



从**リングタウン**训练馆首领处得到消息，三地鼠山洞附近出现了从未现身的神秘的怪兽！关于它们的行动和外貌的描述都不一样，到底是什么原因？它们来自哪里？据说三地鼠山洞中有曾经从太空坠落到地面的陨石存在，难道是陨石上存在的外星生命？不过它们的目的是什么呢……带着疑问和同队的女孩一起来到三地鼠山洞入口，在这里终于见到了传说中的宇宙怪兽——外星病毒迪奥西斯。此时整个山洞已经被迪奥西斯占领，主角的任务就是要先战胜驻守在洞口的普通形态的迪奥西斯，然后带着它进入洞穴去寻找其他的迪奥西斯——这里的迪奥西斯也有4种不同的形态，普通/攻击/防御/速度型，自然各自的能力也有不同，能否顺利完成任务，一要看能否在山洞中顺利寻找到全部的宇宙病毒，二也要看在游戏中锻炼出来的应付不同形态的迪奥西斯的捕获反应能力了！同玛娜菲之蛋一样，这个剧情也是要提前预定7月份的剧场版动画后才能够开启的，也是游戏中隐藏的最终任务，至于迪奥西斯在游戏图鉴中的位置、不同形态的迪奥西斯在图鉴中是否有不同的显示就需要等剧情开启的时候由玩家自己来验证了！



PSP	SCEA	2006.03.14
	ACT	1-8人/39.99美元
虹吸战士 黑镜		记忆容量266K

主菜单

- 单人模式
- 多人模式
- 设置
- 档案管理
- 游戏共享

单人模式

训练模式：练习操作，获得新武器。
故事模式：经典的单人通关模式。
任务模式：重玩以前打完的任务。
游戏评价：查看各项评价，每得到一项评价会获得一种新道具。
开启文件：在故事模式中找到每关的隐藏证据会开启相关的游戏开发文件，在这里查看。

操作方式

标准模式（自由瞄准）
摇杆：移动
十字键
上：互动键（跳跃、爬行状态等动作）/镜头放大（狙击时）
下：下蹲/镜头缩小（狙击时）
左：使用所选工具/工具菜单（按住）
右：改变武器射击方式/武器菜单（按住）
×、□、○、△：移动准星
L：用枪锁定/用狙击枪瞄准
R：射击、使用道具
SELECT：命令

训练模式

这个游戏的训练模式并不是单纯的操作练习。在限定时间内完成训练可以获得新物品，所以最好不要直接进入故事模式，当然通过进行训练模式也是为了更好的掌握较复杂的操作。

训练一：练习基本移动的控制

目标：1:35内完成
获得：SP-57
流程：训练一的场地是一个堆满各种箱子的区域，在这里面练习攀登、爬行、RTL（吊索移动）、悬挂爬行等基本动作。跟着地上的蓝线前进即可，难度很低。不过要在1分35秒内完成，移动速度就要快了，路上不能有过多延误。

场地中间要使用EDSU镜，然后射击铁门上方红色机关就可以开门了。在最后用木箱搭起的台阶高处使用RTL滑行到对面高处，来到指定位置完成任务。

训练二：练习基本攻击的控制

目标：3:00内完成
获得：FAMAS
流程：训练二练习的技能是使用武器的瞄准、射击、屏幕显示元素等。首先，在开始正前方位置的箱子里获得手枪。下蹲射击出现的三个靶子；靠墙探头射击两个靶子；下蹲靠箱子射击上方靶子；按L键锁定射击一个敌人；射击多个敌人；空手搏击打倒一个敌人；使用EDT攻击一个敌人；使用刀子近身攻击一个敌人。这个训练很直接，完成一个进入下一个。对话可以按×键或Select键取消，以便节省时间。

训练三：练习MB-150狙击步枪

目标：不浪费每颗子弹

获得：UNP.45

流程：训练三很容易，就是使用MB-150狙击枪射击。选择狙击枪后按Select键进入训练。第一个目标在正前方箱子上；第二个目标在左上方山顶上；第三个目标在左侧前方，需要向左走一段路，就可以看到它在前下方。射击完三个目标，按右键切换EDT（电击）子弹。射击第一个移动速度很慢的目标，然后再按一次R键；射击四个快速移动的目标，可以等他们停下来再进行射击。切换成x34子弹，等两个目标移动停止后，射击一个目标然后按R键释放毒气，可以使两个目标同时倒地。切换成EXP（爆炸）子弹，等四个目标跑动停止，射击一个目标然后按R键爆炸，使他们一次全部倒地。

训练四：练习多种技术

目标：无

获得：无

流程：训练四和训练二相似，是一个流程非常直线的训练。首先使用EMP手雷干扰计算机；然后使用激光墙雷攻击一个目标；使用AP（反单人）雷攻击目标；使用Claymore（手动）雷，当目标移动到雷的位置，按R键手动攻击目标。

故事介绍

一个名为“红色部门”的半军事组织正在秘密进行代号为“黑镜”的行动。“黑镜”是一个神秘的地下活动，由黑市行为和类似虹吸病毒的生化武器构成，但是这次有所不同。

盖布·赖根（Gabe Logan）是一个受过严格训练的战士，受命于“美国黑盒子间谍组织”，其实这个组织并不存在。盖补和他的小队这次行动的目的是找出“红色部门”的创建者，找到“黑镜行动”真正的目的。

第一章：火与冰

第一部分：深入敌后

靠墙站着把武器选择成刀子，等第一个守卫移动过来，慢慢移动到身后将他干掉。然后选择狙击枪，射击前方高塔上的敌人。前行取得死去工人身上的钥匙卡，然后射击右侧铁网内的油桶。从油桶爆炸炸开的入口进入，下蹲躲避在箱子后面，干掉前方两个敌兵。爬上左后方梯子，再爬上铁架，在一个工人尸体上找到隐藏证据（Hidden Evidence）。（隐藏证据：隐藏在游戏关卡中的重要道具，很难找。找到每关的所有隐藏证据会开启关卡中的各种资料，并且隐藏证据还关系着情节的发展。）下来使用RTL滑行到小房间处，使用钥匙卡开门进入后从桌子上得到另一份隐藏证据。

出来使用RTL返回开始的平台，爬梯子下去来到西侧角落，爬上箱子后跳起抓住墙上侧，向左侧移动通过铁栅栏，下落到下面。收到消息后使用EDSU镜发现左侧一个发黄光机关，射击它开门。进门爬梯子下去，来到下个区域蒸馏车间。



这里有个敌人，干掉他后从墙角得到加血包和隐藏证据，打开旁边的箱子还能找到护甲。从另一侧的梯子爬上去，小心干掉一个敌人后再爬上中间的梯子。干掉敌人继续向上爬梯子，在一个梯子上发生情节。下方倒塌，并且气压出现问题，必须赶紧关闭上方开关。

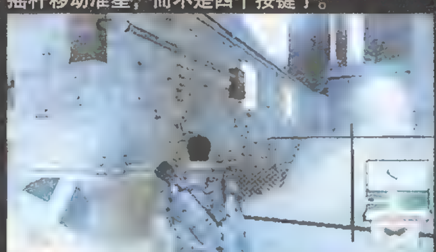
然后使用狙击枪干掉多个敌人，掩护Lian前进。这里敌人并不会向你射击，所以要尽快狙击干掉敌人，保护Lian不死即可。记住每干掉一批敌人就按一次Select键让Lian继续行动。掩护她爬上梯子，最后利用绳索滑行到左侧平台和她汇合，这个任务就完成了。

第二部分：红杰克

开始位置的平台右侧有加血包，身后还有护甲，根据情况选择它们。然后选择狙击枪和x34毒气子弹，射击前方高处一个卫兵。记得开始的镜头显示下方还有一个卫兵吗？他就在下方油车旁巡逻。往前走一点射击油车上的大油桶，引发爆炸把他炸死。还是在这个平台上使用RTL滑动到对面平台上，滑动过程中平台上会出现一个敌人，锁定射击干掉他。如果被他打掉部分护甲，可以从绳索落地点左侧箱子里再次得到。向右走在尽头较黑暗的地方获得隐藏证据，然后使用RTL来到前方平台，从绳索上下来后赶快靠墙隐蔽，因为这时前方有个敌兵听到动静跑了过来。他跑过来前别动，他站在边缘时走到他的身后把他踢下去。

沿敌兵跑过来的走廊来到小屋，开门后选择刀子，然后下蹲慢行分别干掉电脑前的两个敌

兵。这时开动电脑是没用的，使用EDSU镜会看到旁边墙上的电源开关，开启开关后开动电脑，这样外面的电梯可以使用了。电脑旁边的墙上有加血包，地上有子弹补充，根据情况进行选择。干掉两个冲进来的敌兵后出门，旁边建筑物上有个敌兵使用狙击枪向你射击，所以要小心。出门后靠墙或者使用狙击枪干掉他。然后返回踢下敌兵的位置，从梯子上下来后快速来到燃烧的油车旁边的固定机枪，使用它干掉前方地上和高处出现的大量敌兵。注意，使用固定机枪时变成使用摇杆移动准星，而不是四个按键了。



先不要去开那个蓝色开关，来到对面北部一个铁栅栏前（这个栅栏左侧有些破损），爬上墙上的横杆，移动越过铁栅栏。在里面的工人尸体上获得钥匙卡和隐藏证据。然后返回中部，使用钥匙卡进入另一侧的B1小屋。在里面获得护甲和第三份隐藏证据。打开蓝色开关后，红杰克从电梯上出来，就进入BOSS战了。

BOSS战：红杰克

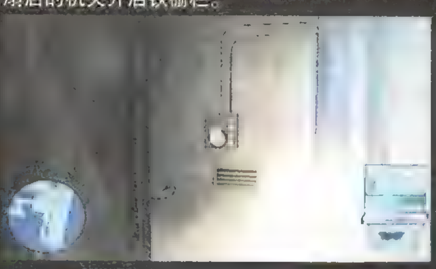
红杰克的武器是火焰喷射器。虽然不会被他爆头，但是被火焰烧到的话，会持续燃烧一段时间，造成更大的伤害。另一方面，他身穿防弹衣，直接攻击他的身体无效。他真正的弱点是背后的燃烧能量。

首先向左移动，移动到他的后部，等他停下时射击他的背包。周旋几次就可以将其干掉。还可以爬上梯子使用RTL滑动到空中瞄准射击他的后部能量背包，同样很容易就可以将他干掉。

第三部分：寻找弗里曼

来到管道喷火的建筑内，前方右侧有一个敌兵。有多种干掉他的方式：一是用手掐他脖子、二是在身后用刀扎他、三是开启右侧墙上的机关电死他，当然还可以浪费一发子弹爆他的头。

前方管道有三个位置喷火，使用RTL滑动过去。第二个喷火点很高，直接滑动过去的话会被烧到，要等它停下时通过，也可以跳下来蹲行通过。来到尽头从轨道上下来，射击小门上的开关。进入小门后右转爬行，在通道尽头不要下去。要先射击前方左侧开关，使火焰关闭。下来可以得到护甲，使用NV镜（夜视镜）可以看到入口通道下方一张纸上写着“938”（其实这张纸不用夜视镜也能模糊地看到），然后从另一个通道进入。在关闭的铁栅栏处，左转射击两个风扇后的机关开启铁栅栏。





来到出口处看到一个敌兵正在砸自动售货机。等他转身离开后出来，武器换成刀来到他身后把他的头推进弹球机里。前面两个敌兵抱怨电视信号不好，蹲行来到他们身后，用刀分别干掉他们。在电视左侧的长椅上得到隐藏证据。这时又听到一个敌兵的咳嗽声，不一会儿他就走了过来，躲避起来在他身后用刀将其干掉。从他身上得到钥匙，沿他的来路前进，在一个衣柜中得到加血包，在前方带密码锁的衣柜前使用号码“938”开锁，得到隐藏证据。继续前行来到电梯中，上升来到二楼。

第四部分：无能量的男人

电梯刚打开就碰到一个敌人，射击将他干掉。继续前行又有一个敌人，射击墙壁危险物可以将他炸死，不过引发了管道喷火。先别过去，这里有护甲，箱子里还有隐藏证据。这里上方没有可以RTL的轨道，使用EDSU镜可以看到正前方的开关，射击开关就关闭了火焰。前行一个人被杀，在这个房间中是一场硬仗，要使用武器干掉多个敌人。在RTL轨道下方射击前方偏左的机关，关闭火焰。然后使用RTL滑动到对面，在左侧关闭火焰的尽头尸体上得到隐藏证据。如果没有子弹的话就捡敌人的枪使吧。在梯子前的黑暗房间中补充护甲，并得到这关的最后一份隐藏证据。

情节过后，躲在窗户外干掉两个敌兵。爬进屋子中，可以得到敌人的子弹和武器。在墙角的玻璃柜子有散弹枪可以拿，当然也可以保留原来的武器。

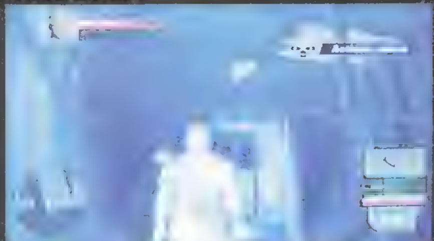
出门来到楼梯房间，这里很黑，那就打开夜视镜前进。干掉几个敌人后在梯子下面补充护甲，还有加血包可以拿。沿梯子往下走，开门后听到恐怖分子威胁电子工人的对话。来到他们的前一个房间，在右侧缝隙中可以看到敌人了。从这里使用散弹枪将他干掉，进门。首先开启三个开关，然后和工人配合再打开两个开关，当他说到“3”后按上键即可恢复能量。

第五部分：弗里曼的文件

能量恢复就不必使用夜视镜了。带着这个工人原路返回，来到楼梯下方干掉两个敌人。在这里的一个文件柜中得到隐藏证据,然后按SELECT键让工人开门，他说需要密码。带着他上梯子，进入得到散弹枪的那个房间。打开墙上的壁画，根据电子工人所说的数字输入密码，打开密码门得到新武器——Desert Sniper。然后返回楼梯下，按SELECT键让工人开门。

进门后从左侧箱子中得到隐藏证据，在门口箱子后部的墙上可以得到加血包。在这里会看到前方房间中的敌人位置，按SELECT键让电子工人隐藏在原地。独自前进来到前方房间，绕到房间中两个守卫的身后，用刀子干掉他们。

使用墙角的电脑，发现电脑没有和弗里曼的服务器电脑连线。电子工人说他可以手动连接，来到他站的位置按上键把他托起到房间天花板上。装备IR镜（透视镜）观察他在天花板上的位置，当他要求打开开关的时候，开启他身下的开关，几次后电脑连线成功。这时继续装备着IR镜，因为上方出现两个敌兵攻击工人，使用狙击枪将他们干掉。如果工人受伤了，靠近他按上键可以给他加血。



再次开动电脑，情节过后让工人打开门。注意前方两个敌人身后的管道绝不能引爆，如果引爆虽然可以一次干掉他们两个人，但是墙角的手提电脑也被毁坏了，就不能从里面得到隐藏证据了。可以下蹲使用狙击枪和EXP子弹攻击前方两个箱子后的敌人，然后按R键一次就可以干掉他们两个人。得到隐藏证据后，来到门前让工人开门，他来到门前看了一下说他不能打开，但是在他的帮助下GABE进入了上方通道。

第二章：血与油

第一部分：在飞机旁

第二章玩家控制的角色变成了间谍Lian Xing，开始于飞机不远处。这里北部有一个敌人，使用狙击枪干掉或者依靠箱子当作掩体，慢慢接近他用刀干掉也行。这个场景的特点就是这样，使用狙击枪可以很方便的干掉敌人，而这里有很多箱子，可以利用箱子接近敌人用刀干掉。向北走的时候你会看到有一些汽油桶散布在这里，所以依靠它们也可以炸死敌人。

我选择爬上飞机后部的那两个箱子，在上面可以清楚地看到西部的两个敌人，用狙击枪和EDT分别干掉。使用油箱炸死他们的话就需要等待敌人移动到油箱位置，射击油箱炸死他。第一个油箱爆炸后，另一个敌人会发现你，并找掩体躲避趁机移动进行攻击。这时也得等他靠近另外的油箱，然后再射击油箱。

来到飞机前方向左侧看（北部），会看到一块小石头，来到它后面得到一份隐藏证据。在这里使用EDSU镜可以看到数个闪烁的光圈，来到每一个的旁边，爬上大箱子然后打开小箱子得到驱动器。得到每个都会有敌人出现，下来后小心躲避将其干掉。



找到全部驱动器后，出现情节。飞机的大门打开了，一个全身武装的家伙出现。等他走到飞机旁边时在他身后使用狙击枪和EDT子弹攻击他，这样就不会惊动飞机里的那两个敌兵了。干掉他后从他身上获得钥匙卡，然后潜入飞机，用刀干掉里面的两个敌兵。

飞机里面有强力武器可以替换，还有子弹、加血包和护甲等物可以装备。一切准备好后启动电脑，这时上方出现敌兵，伴随着“Fire in the hole!”的喊声，一颗烟雾雷扔了下来。赶紧装备IR镜向上看干掉他（也可以来到外面使用狙击

枪干掉他），然后从梯子上来到飞机顶部。刚上来就被敌人发现了，一个敌兵喊着从梯子上爬了上来。直接用枪将他干掉，然后转身在飞机左侧机翼位置有几个敌人，用狙击枪将他们消灭。使用EDSU镜会发现飞机两个机翼上都有发黄光的位置，分别打开它们又得到两份隐藏证据。这时远处还会有敌兵出现，干掉他们后，来到机尾位置安置C4炸弹。

出现情节，一辆雪地装甲车出现。情节过后往装甲车位置慢慢移动，能看到机枪手时使用狙击枪干掉他。这时几个敌人从飞机内的梯子上爬了上来，切换成机枪将他们都干掉。然后爬下梯子，在飞机内部也有很多敌人需要干掉。出来后也有敌人，锁定射击将他们都干掉后来到装甲车位置。

使用装甲车上的机枪干掉大批赶来的敌人，别忘了射击油箱引发爆炸可以快速解决他们。这里占有绝对优势，很轻松地将敌人统统干掉。飞机尾部爆炸，Lian从容地离开这里。

第二部分：安全部门D

镜头切换到GABE这边。不愧是安全部门，这里到处是雷，有各式各样的雷。从门缝观察前方房间里的敌人，等他们来到仪器旁时开门进入。这里就装备上EDSU镜吧，来到第一个身后用刀将他干掉。移动到较远距离射击第二个敌人上方管道，引发爆炸将他和激光墙雷一起炸毁。开左侧墙上的开关关闭喷出的火焰，进门来到下个房间。

射击墙上的激光雷后，进入左侧房间。干掉多个敌人后，射击激光雷，爬上箱子在最高处得到隐藏证据。然后从前方出来，下楼梯射击管道炸死敌人，再次射击一个激光雷。在楼梯下方左侧小房间中按开关关闭火焰，获得道具后爬进通道。里面没有雷，可以切换到夜视镜或者手电前进。来到第一个旋转风扇位置，干掉右侧的敌



人，先不要射击左侧的开关。继续向前爬行，前方的通道被铁栅栏挡着，在左侧转动的风扇前得到隐藏证据。然后返回第一个转动风扇处，射击开关，然后沿通道来到外面发生情节。

GABE被敌人发现，这里有四分钟时间找到开关避免爆炸。干掉几个人后利用RTL滑行到对面走廊，再干掉几个敌人后爬梯子到下方走廊。这中间墙上会有激光墙雷，可以射击引爆它炸死敌人。在一个RTL轨道前射击柱子上的激光雷，然后来到RTL到另一侧。一直来到下方，干掉敌人后来到一堆箱子处，在边缘下蹲向外移动抓住边缘移动到里面，得到隐藏证据。



然后沿边缘移动返回，登上中间的梯子，解除爆炸的危机。

第三部分：柯里斯勒的花园

刚开始就出现1分30秒的倒计时，前面的门不能打开。向后转进入左后方通道，在下个区域爬上通道来到里面。开启仪器后屋子中不断冒出毒气，使用EDSU镜观察屋顶上方，射击四个黄色区域打开房顶小窗。射击四个小窗后来到机关处，再次打开就可以排气了。

在机关左侧墙上箱子中得到隐藏证据，一个箱子中还有机枪。在中间梯子后面的地上有一个工人尸体，在他身上可以得到一把钥匙，还有护甲。爬上梯子把柯里斯勒（Kreisler）松了绑，但是他却倒在了地上……

刚要下梯子两个敌人出现在下方，干掉他们后从一个人身上获得钥匙卡。用钥匙卡打开墙角向下的门，进门后使用EDSU镜观察前方左侧，射击显示出的黄色管道炸死前方跑来的敌人。射击前方不远的激光墙雷后，继续前进，在电梯前干掉几个敌人后，射击电梯前的激光墙雷，上电梯打开开关。

电梯落下去前向前走，干掉几个敌人后，在走廊右侧房间中补充弹药，打开这个房间中的开关可以关闭外面的喷火，房间一角有一个隐藏证据不要忘记拿。出来后在拐角处会看到前方出现一个背火焰喷射器的家伙，类似红杰克，但是射击他的背包很容易就把他干掉了。前行开门进入。

干掉前方一个敌兵，左侧是一个有梯子的走廊。破坏激光墙雷，沿楼梯向下。在下方区域使用EDSU镜找到两个激光墙雷，将其破坏。在这



个有很多植物的场地左侧找到隐藏证据，然后攻击赶来的敌人，当空中的洒水器开始喷水，敌人位置不好确定，可以使用IR镜找敌人，干掉所有敌人不久前方的大门就打开了。

进入前方大门获得很多补给，使用电脑后大门突然神秘的关闭了。对赶来的敌人进行攻击，保护自己等待Teresa再次打开大门。这里难度不高，使用IR镜和狙击枪干掉远处的敌人，最好不要让敌人接近。如果敌人接近他会往里面扔手雷，这时赶紧向另一侧跑。干掉所有敌人后，大门再次打开，这个任务也完成了。

第四部分：[illegible]

这部分难度较高，但是很有意思。一直都是射击，给人的感觉非常爽快。刚开始按SELECT键让Lian进行掩护。使用RTL来到前方平台，让Lian掩护的同时使用狙击枪干掉机枪手和其他敌人。进入梯子前左侧的门，从里面获得EMP手雷、护甲和一个隐藏证据。

出来从梯子下来，干掉前方出现的众多敌人，在前方靠近墙角的黑屋中得到隐藏证据。沿路继续前进，干掉多个敌人从墙角获得护甲和加血包。在一个很多管道的房间，慢慢前行利用掩体躲避，干掉数个敌人来到下个房间。干掉远处的敌人后，射击破坏墙上的激光墙雷，在走廊左侧小区域中得到护甲和隐藏证据。开门发生情节，进入BOSS战。

BOSS战：黑国王



这里有五个定时炸弹，爆炸时间是1分半钟。打他很容易，按SELECT键让Lian射击进行掩护，切换使用EDSU镜找到五个炸弹的位置。趁着掩护的时机来到炸弹位置，小心射击黄色开关。把五个都关闭后，就可以锁定“黑国王”向他射击了，打出几梭子子弹轻松将他干掉。

第三章：古代历史

第一部分：老朋友



GABE蹲行潜入到古代建筑中，目标是找到KemSynth建筑。左侧建筑物的上方有一个敌人，他的下方有一个大油罐，可以射击油罐炸死他，但是这样做会惊动其他敌兵，所以用狙击枪的EDT干掉他最稳妥。



干掉这个敌兵后转身爬上身后的建筑，然后直行爬上边缘的箱子。往下看会看到固定机枪旁的一个敌兵，使用狙击枪EDT干掉他，然后向边缘移动直到能够看到右下方一个敌兵，同样狙击干掉他。这里不要惊动他们，不然会引来大量敌兵。

干掉敌人后不要下去，在刚爬上来的地方跳起可以抓住空中一根横梁，沿着它向右移动，就来到了旁边的建筑物上。右转会看到右侧墙上有一个熟悉的小铁门，这种通道我们很熟悉了，不用EDSU镜也知道机关位置了吧。进入后沿着通道爬行，在出口位置听到一个敌兵打女人的声音。使用刀子在身后干掉他救下女人，不要走转身得到地上的隐藏证据。

返回任务刚开始的地方，从建筑物上下去，在通过大门前的左侧墙上得到灭火器（如果没有炸毁开始那个大油罐不拿灭火器也可以）。来到大街上得到固定机枪旁敌人的机枪，然后向东部前进，干掉最前方的一个敌人后，获得子弹，进入右侧建筑的门。

在门口发生情节，终于找到了Hargrove。情节过后小心向前移动，狙击干掉左侧阳台上的敌人。前方还有一个敌人，潜伏来到他的身后用刀将他干掉。然后沿街向左走，在尽头的右侧建筑缝隙中有一堆箱子，爬上去来到里面在一个尸体上得到隐藏证据。

然后就要去救Hargrove了，回到开始的狙击手阳台下方，利用箱子上去。开门潜伏进入用刀干掉守卫，救出Hargrove。接下来Hargrove就和BAGE一起行动了。在屋子中得到加血包和护甲后和Hargrove来到阳台上，干掉下方几个敌人，来到大街上。街上的敌人很多，注意躲避逐个干掉他们。

跟随Hargrove前进，二人爬上一个建筑的二楼，来到这里如果之前炸毁了大油罐则需要在门口使用灭火器灭火。在里面得到护甲，挪开墙角的箱子进入通道，在下个房间听到了打电话的守卫说出“694”这几个数字，用刀干掉他后，用这几个数字打开地上的一个小保险箱。房间门口还有加血包和护甲等物。干掉外面的敌人后，利用爆炸炸开下方门后来到外面，多使用狙击枪爆头吧。干掉几批敌人后，这个任务就完成了。

第二部分：记忆

这个部分刚开始要使用固定机枪扫射敌人，掩护Hargrove的行动。前下方场地中有很多油桶，可以射击它们引发爆炸炸死多个敌人。Hargrove摘取植物的时候，屏幕右上角会有进度条显示。注意固定机枪也有进度条显示过热程度，连续发射也会过热，需要冷却到进度条变为黄色时才能再次射击。掩护Hargrove采集完所有植物后，她会进入前方小屋。



离开固定机枪，身后有加血包可以根据情况获取。进入身后的房间，里面的箱子中有一把狙击枪。从梯子上来何右转来到着火的箱子处，使用灭火器喷灭火焰，爬上去从里面的尸体上得到隐藏证据。出来后继续向右走，在一个栅栏上会发现灭火器，在里面的尸体上得到第二份隐藏证据。然后来到Hargrove所在的小木屋和她会合。

在小木屋中干掉外面多个敌人，固定机枪位置的敌人可以使用狙击枪爆炸弹直接干掉。干掉所有敌人后跟着Hargrove来到外面，木屋门口有加血包。在外面再次干掉多个赶来的敌人，上梯子来到高处，继续干掉赶来的多个敌人。使用绳索来到另一侧建筑的走廊上，这里有护甲和加血包等物。

在走廊上前进时会有很多赶来的敌人出现，干掉他们后Hargrove爬进了窗户。先别跟着她进去，爬上边缘的小箱子，然后跳起抓住上边缘，向左移动在尽头落下来，得到隐藏证据。返回进入窗户，第三章就完成了。

第四章：拯救大兵简森

第一部分：火焰的考验

过场结束后前行用刀干掉敌人，救出大兵简森。再次发生情节，通话中Teresa要求破坏这里的几个提炼铀容器（DU）。往后走，按SELECT键让大兵退离过道位置，避免被前方敌人发现。爬上裂缝，使用EDSU镜找到并破坏激光墙雷，然后在地上捡到隐藏证据。

下来后继续前行，前方有两个巡逻的敌兵，使用狙击枪干掉他们。前行注意地上流出的绿色液体，这种液体不能碰，当然就不能从上面通过了。在右侧地上有一个圆筒，这就是DU了，离



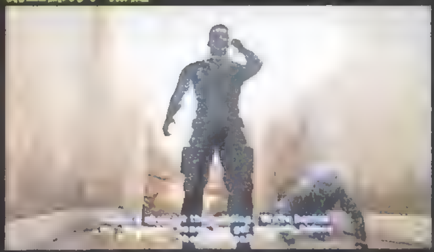
远些射击毁掉它。然后通过这里向左走，在尽头有一个装有护甲的箱子，爬上旁边的高箱，在最上面得到一份隐藏证据。

下来后来到DU前的箱子，爬上去在最上方使用RTL来到另一个箱子上。这时发生情节，很多敌人赶来。按SELECT键让大兵躲避起来，然后射击赶来的敌人。把他们全部消灭后，沿梯子下来，使用EDSU镜找到炮弹，射击炮弹炸开堵路的石头。如果之前使用RTL落到第一个集装箱平台上，可以下来重新使用RTL来到尽头的平台，再使用梯子下来找到炮弹。

按SELECT键叫大兵过来，然后钻进通道，在尽头会看到正面有两个敌人。使用EDSU镜后看到左侧敌人身后的炮弹，射击引发爆炸同时消灭他们两人。出来后得到加血包，然后和大兵一起搬动挡路的圆筒。

敌人赶来，按SELECT键让大兵躲避，然后消灭赶来的敌人。前面地上有绿色物质挡路，不能直接走过去。在左侧小箱子上跳起抓住横杆，移动到右侧。下来后继续干掉房间中出现的敌人，然后从窗户旁的小箱子进入房间。摧毁最后一个DU设备，使用EDSU镜找到激光墙雷，远距离射击它，然后在走廊里面得到隐藏证据。按SELECT键让大兵过来，这部分就完成了。（摧毁所有DU可以得到新武器M1 Super 90）

第二部分：叛徒



两人从地上爬起来后，敌人也赶了过来。赶快让大兵躲避起来，然后靠墙站立，使用EDSU镜会看到前方地上的DU，射击引爆它炸死敌人。切换成夜视镜可以看清破碎地面上的木板，小心走过去再干掉几个敌人。

消灭所有敌人后，让大兵过来，他说他需要手电。来到他身旁，使用手电照射他的前方，他就会向前走了。上楼梯进入房间，地面塌陷大兵和发报机都掉到了下方，来到下方用刀潜行干掉几个敌人。大兵说发报机坏了，需要再找其他的机器。打开并进入里面的通道，来到下个房间。

出来后向前走，靠墙会看到一个面向自己这边的卫兵，等他转身走开后，把武器换成刀在身后干掉他。然后来到前方木板封住的门后，干掉第二个敌人。在木板门左侧得到隐藏证据后，踢开木板爬进入，右转干掉第三个敌人。叫大兵过来，破坏一个DU设备后，让大兵帮忙爬上天花板。

干掉几个敌人后，前方的地上有绿色毒素不能通过。射击地上的炮弹，踩着墙板过去，干掉几个敌人后，再破坏一个DU设备。来到地板断裂处，干掉下方所有敌人后下去。沿路前进再干掉几个敌人，然后钻进尽头的通道。

来到外面小心干掉两个敌人，或者直接射击DU炸死他们。又是一个木条封住的门，干掉门另一侧的敌人后破坏门上的木条。大兵简森赶了过来，和他一起把掉下去的木板搬上来搭成路，走过去开门发生情节。

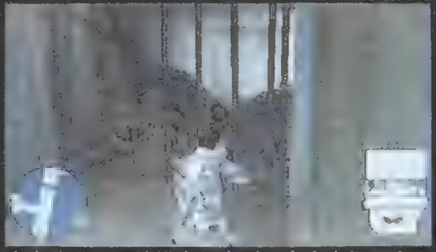
用狙击枪干掉前方几个敌人，爬上箱子，再爬上梯子。来到上方赶紧躲避，因为前方两侧又出现了敌人。用狙击枪干掉他们后，沿着铁走廊前行，再次干掉出现的敌人。来到尽头发生情节，来到中间使用狙击枪保护赶来的简森。

这里跟之前保护Lian的情况类似，干掉几个敌人后就按SELECT键让简森移动。干掉所有赶来的敌人后，从上面下来，在这个建筑物右侧后部得到隐藏证据。然后爬上右侧几个堆起的小箱子，在上面尸体上得到第三个隐藏证据。

来到后爬上梯子，进入上方房间，按SELECT键叫简森过来使用发报机。使用发报机和Teresa通信得知密码是“541”，下梯子来到中间建筑，在门前破坏最后一个DU设备。（这部分破坏所有DU获得新武器M16）在门前使用“541”开门进入。

第三部分：终极死亡

这部分又是GABE独自进行了。刚开始不要直接向右走，门口左侧的铁栅栏门后有一个DU设备，打开EDSU镜会容易看到。毁掉它后沿着



走廊前进，下楼梯出门来到一个大房间。小心干掉几个敌人后，在这个大房间南部有个梯子，梯子不远处是一个DU设备，毁掉DU设备后爬上梯子。

刚上来前方就出现了两个凶猛的敌人，不要在刚上来的箱子位置躲避，因为箱子上面有炮弹很容易被击爆造成伤害。向前跑一段距离干掉这两个敌人，然后来到箭头指示位置的左侧走廊。这里被几根横梁堵住了路，在地上得到隐藏证据。在角落箭头指示位置得到加血包、子弹等物品，打开立柜发生剧情。

干掉赶来的多个敌人后，原路返回开始的房间。一路上有很多从滑轨上向下滑的敌人，轻松干掉他们。来到开始的房间，发现简森被杀害了。

情节过后下楼梯，前面有几个敌兵出现，而且由于爆炸这里的道路发生了变化。一路干掉敌人来到上面，在门口右侧边缘得到隐藏证据。进门后得到护甲和加血包，开门进入。

这个大区域又有不少敌人，没说的将他们都

干掉。刚进来的前方箱子上有一个炮弹，千万不要射击它或者被敌人射击爆炸掉，因为它的上方是一块木板，如果爆炸木板将会被炸掉，就不能通过木板得到最后一个隐藏证据了。所以刚进门快速向右移动，干掉敌人后从前方梯子上去。在有铁挡板的扶手后面躲避干掉出现的敌人，使用RTL几次来到木板位置。从木板上走过去得到最



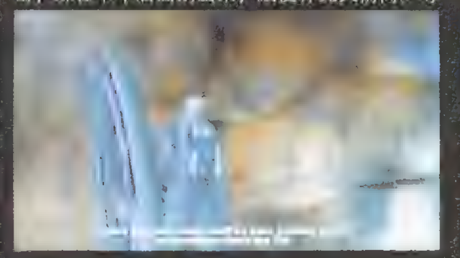
后一个隐藏证据，然后返回从靠边缘的小箱子上去，抓住边缘移动到箭头指示位置，开门进入。在走廊中得到加血包和护甲，开门下楼梯这部分就完成了。对了不要忘记在这个区域找全所有DU设备，将它们毁掉会得到“M4 Carbine”作为奖励品。DU的位置使用EDSU镜不难找到。

第四部分：托尚的马

刚上来就找到了叛徒Kress，但是打了他一枪后，他留下两个守卫自己逃跑了。射击卡车前的炮弹引发爆炸，直接将两个敌人炸死，然后使用狙击枪轻松干掉远处的两个敌人。得到右侧的加血包和护甲，干掉几个敌人后就见到了Kress。使用狙击枪和爆炸弹很容易将他干掉，这时前方铁门爆炸，一辆坦克开了出来。

BOSS战：坦克

首先来到开始处的卡车上，从上面得到SMAW反坦克火箭发射器。然后使用EDSU镜找到坦克上的三个面板，使用火箭筒攻击面板。方法很简单，首先攻击前面板。得到火箭筒后爬上卡车中的箱子，使用EDSU镜就可以看到前面板了，发射火箭炸毁它。这时坦克会使用机枪攻击，躲在卡车后面别出来，顺便补充火箭筒。等



机枪射击停止，出来向左侧（或右侧）移动射击面板。

左侧的面板距离远，可以吸引坦克向中间或右侧射击，然后来到左侧趁它没有转过炮管的时候射击面板。攻击三个面板后就胜利了。

第五章：罪恶的根源

第一部分：满手的金钱

这关给人的感觉太像《分裂细胞3》的某关了，呵呵。不同的地方是场景不够黑，很容易被守卫发现。开始时注意前方右侧守卫的位置，当他转身时从右侧向前移动，来到前面的柱子旁。向左上方向看，找到并狙击探照灯，不用担心声音被守卫听到。然后靠在柱子后面，近处的守卫会巡逻到附近，等待时机用刀子把他干掉。然后来到中间雕像后面，干掉另一个守卫。



来到前门左侧，在雪中埋着的女尸身上得到隐藏证据。然后来到右侧爬梯子上去，来到尽头开启仪器和Lian联系上了，她把前门上方的门打开了。（这里的场景和设定显然是在恶搞《分裂细胞》。）

从梯子上爬下来，来到得到隐藏证据的地方，向后看会发现后方一个梯子，爬上去再来到右侧的前方。爬上小箱子然后利用上方边缘移动到二楼阳台。

进门别墅后在左侧墙上得到加血包，在柜子上得到指纹。继续往前，在下方房间的床上有沙漠之鹰的狙击镜手枪。在一个有很多雕像的长条走廊，前方有两个敌人。可以引爆雕像下方的激光墙雷炸死他们。

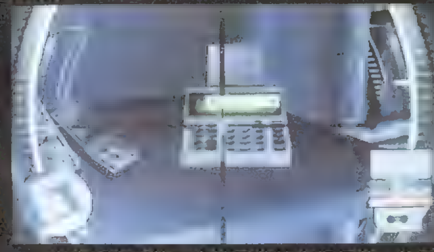
前行进入左侧卧室，来到床右侧得到隐藏证据。慢慢来到阳台，来到守卫和安全部长身后干掉他们。然后进入另一个卧室，根据情况选择加血包和护甲，得到桌子上的钥匙卡。

开门回到走廊，开门来到大厅。大厅里有很多守卫，使用IR镜可以观察到他们的位置。利用狙击枪干掉他们，沿楼梯来到，在黑暗的区域找到隐藏证据。这里楼梯旁还有护甲，来到电子门前使用钥匙卡开门进入。

第二部分：血钱

说两句题外话，这个部分的标题是不是能让你想到另一款新游戏？不知道是巧合还是故意的，“血钱”（Blood Money）这个标题和《杀手4》的副标题一样，呵呵。

刚开始就是一场硬仗，躲在墙后面干掉前方多个敌人。前进来到走廊又有两个敌人，这里和前面一处走廊类似，雕像下方有激光墙雷，可以通过他们炸死守卫。在第一个墙雷前听到附近的守卫说出的密码“415”，先进入右侧房间用刀干掉Yavlinksy，在里面房间的桌子上，一堆钱旁边有个计算器，使用狙击枪放大焦距可以看到“919”字样。来到干掉Yavlinksy的房间，开门进入里面小屋，在桌子上得到隐藏证据。



出来后来到第一个墙雷前的房间门前，使用“415”开门，进入后上楼梯，在左侧密码上处使用“919”开锁，得到隐藏证据。然后进入身后的门，在里面拿起通话设备。

情节过后，打开另一扇门，开门后可以看到三个守卫，将他们干掉。下楼梯来到赌博机场地，干掉几个出现的敌人后，使用EDSU镜看到三个通信设备。得到所有通话设备后，进入西北部的换衣间的衣服中得到隐藏证据，翻过柜台来到走廊。

来到干掉Yavlinksy的房间，使用笔记本电脑。情节过后，首先要对付前方两个身穿盔甲的敌兵。攻击他们的头部和胸部是无效的，所以要把子弹打在胳膊或者腿上，其实用刀近身攻击的效果很棒。干掉他们可以得到护甲，然后沿走廊前进，再干掉几个敌兵，出门离开赌场。

第六章：试金石

第一部分：合适的机会

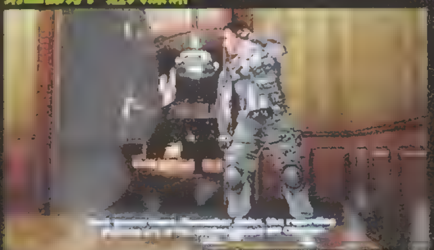
Hargrove被杀害了……这部分刚开始要干掉四个狙击手，他们的位置很好找，但是小心不要被他们先下手狙击了。在开始的平台东侧建筑上有一个；右侧建筑上有一个。下梯子靠墙走，右上方建筑物上有一个狙击手。干掉他后出现敌人，干掉多个敌人，射击油桶炸死他们。身后有一个狙击手，前方建筑物上是最后一个狙击手。



干掉所有狙击手后爬上箱子，前方有手雷和加血包。最前方栅栏门可以打开，从屋顶一侧的尸体上得到隐藏证据。爬上去回到上来时踩的箱子的区域，再返回来时的走廊，在地上有一个半圆形凸起物的区域，边缘铁栅栏可以打开，下去后向左走，在角落里得到隐藏证据。然后爬下梯子，一直前行爬上右侧梯子，在上面获得第三个隐藏证据和钥匙卡。

沿梯子爬下来后向着箭头处前进，在拐角处发生情节。使用狙击枪瞄准瞄着被绑架者左侧位置（屏幕反向的左侧），等待恐怖分子探出头来时将他干掉。使用钥匙卡开门，这部分就完成了。

第二部分：进入深渊



一上来左侧就有一个敌人，使用狙击枪和爆炸弹射击他，靠墙站立观察前方巡逻的敌兵。等他们在一起时按R键爆炸，干掉两人。用枪清除走廊的墙雷，干掉建筑物中的敌人，来到门口。左侧的房间锁住了不能进入，直行来到里面干掉敌人。前方发生爆炸，进入左侧炸开的电梯口。这里速度一定要快，沿梯子下去，使用EDSU镜找到电梯上的开关，射击打开开关后把人救了出来。进入电梯得到隐藏证据后，爬上来就来到了走廊。

干掉敌人后，在右侧洗手间得到加血包和一个隐藏证据。出来后进入对面的房间，在进门处的植物右侧得到最后一个隐藏证据。

开门进入走廊，这里有很多守卫，干掉他们一直前进。出门后发生情节，“试金石”偷袭了

主角，并抢走了狙击枪，和他展开战斗。

BOSS战：试金石

这个家伙会在上方两个门之间穿梭，向下使用狙击枪射击主角。因为没有了狙击枪，攻击他的方法只有使用武器直接射击。被他的狙击枪打中并不会消耗太多血，所以靠近他射击问题不大，实在不行，前方还有加血包可以恢复HP。一段时间他就会躲进房间，这时会从前方出现几个守卫，干掉他们可以得到子弹和护甲。小心“试金石”发射的毒气弹，不久就可以将他干掉了。

第七章：奇异

第一部分：红色部门

和Lian一起行动，来到Lian所在的位置。先别打开机器开关，趴下爬行通过卡车底部来到另一侧，爬上卡车获得隐藏证据。在卡车内开门，出来打开机器开关。跟着Lian爬上去，把她托起后，保护她前进。



敌人会从前方左侧和左后方建筑物高处出现，使用狙击枪干掉他们，注意地上也会出现敌人。干掉所有敌人后，往前走在车后面的尸体上得到钥匙卡。来到电子门前用钥匙卡开门，开启吊车，得到墙上的加血包。

来到吊车移动下来的位置，跳起抓住吊车的横杆，按SELECT键让Lian移动吊臂。来到车上后使用RTL来到旁边的车上，进车发生情节。

跳起抓住车上方入口，站在车上使用狙击枪干掉下方三个守卫。从车上下来来到下方长长的走廊，爬上左侧的梯子来到上面。躲在一个木箱后面，前面一个守卫傻头傻脑的走过来，跟过去干掉他。开门进入，在站着的守卫身后推他一把。

和Lian通话后出来，门口箱子后面有个通道，用枪射击破坏箱子，钻进通道。前行在右侧缝隙中得到隐藏证据，前面还有个子弹箱可以补充弹药。开启子弹箱右侧的机关，这里调慢了前面守卫“钻进去”的那个风扇。

返回风扇处，蹲下走过风扇来到下个走廊。干掉多个敌人后，出门来到外面平台上，使用滑轨来到下方，发生剧情。一个浑身发光的敌人出现，使用武器攻击他是无效的。要先用EDT枪（就是手持的那个发电的武器）或者狙击枪的EDT子弹攻击他，把他的保护层打掉后，使用普通武器攻击他将他干掉。在干掉他之前，先来到右侧卡车位置，爬到箱子上得到隐藏证据。这时可以让Lian进行掩护，然后回来干掉他即可。

第二部分：溺死



这关再次控制Lian行动。开始位置就有三个敌人，对付他们很容易，来到身后使用刀子将其干掉。向前走干掉走廊里的两个敌人，进入下个区域发生剧情。

下方的毒水上升，要在3分钟时间救出Blake。开始先用狙击枪干掉下方三个敌人，然后从中间走廊过去，射击炮弹炸死两个敌人。爬上去得到加血包后，使用轨道滑到下方。

进入房间得到桌子上的两个隐藏证据，箱子里还有护甲可以得到。出来后走到尽头使用RTL滑动来到对面，滑动过程中干掉出现的敌人。落地后干掉敌人，从向下走廊下来趟水过去转动两个转盘，再来到前面救出Blake。时间不够的话，先不用管敌兵，直接跑下去救出Blake。然后干掉敌人，沿走廊上去。

进入门上方有蓝色标志的走廊，前面一个身穿EM盔甲的人。使用EDT子弹或者EDT手枪攻击他，然后再使用普通子弹射击干掉他。这里还会赶来很多普通敌人，所以这里的难度很高，小心干掉他们。

干掉左侧的三个守卫后，使用EDT干扰手雷毁掉这里的电脑。从下方最右侧电脑上获得隐藏证据。来到这里还会出现EM装甲人，使用老方法干掉他。里面还有三个电脑需要使用EDT干扰，手雷不够的话，可以回到刚开始的走廊处得到。毁掉最后三台电脑后，这个任务就完成了。

第三部分：黑洞表面

刚开始和Lian合作前进，下蹲沿着右侧的墙

慢慢前进。来到房间中敌人前面时，按SELECT键让Lian干掉这个守卫，并打开门。外面有两个敌人，干掉他们后在门口高个的蓝色电脑处得到隐藏证据。



往前走干掉几个敌人，进入右侧下方通道，来到开始Lian干掉守卫的房间。得到护甲和箱子中的武器，使用电脑开门来到走廊。向下走来到电梯处，在高个电脑上得到第二个隐藏证据。进入电梯，乘电梯向下。

情节过后，把前方一个敌人推进选择的机器。然后逐个通过场地中间的缝隙躲避旋转机器，来到前方走廊。前方三个敌人，使用狙击枪干掉他们。在门口处见到Blake，但是她被一个敌人要挟着。时间同样是十秒钟，使用狙击枪瞄准Blake头部左侧，当敌人探头时干掉他。

在控制房间使用EDSU镜找到电脑练习位置，让Blake和主角开动机关，连接到中间电脑后，开启中间电脑，停止外面的旋转机器。

机器停止后Lian在外面的机器上安置炸弹，这时赶来很多敌人攻击她。来到窗户位置使用刚得到的“BFG”大枪干掉敌人，保护她的行动。当她安置完炸弹后，来到电脑前开启转轮。等转轮转动到右侧没打开的门前，按SELECT键引爆炸弹，炸开铁门。

出来来到断开的机器头部，得到隐藏证据。然后进入被炸开的铁门，在箱子中得到EMP手雷，前面两个EM装甲人。使用EMP手雷后干掉他们，如果手雷不够可以在左侧箱子中得到。另外，推荐使用靠墙探头扔手雷，因为可以扔的很远。干掉他们后从一个人身上得到钥匙卡，打开旁边的门进入。



第四部分：事件的结局

BOSS战：奇异

最后一关了，最终BOSS身穿一身EM防弹装，所以还和前面一样必须先破坏他的装甲攻击他才能造成伤害。身后的箱子中有护甲和EMP手雷，前方平台上有子弹和C11枪，最前方的平台上有护甲和EMP手雷，还有M82狙击枪的子弹。

打法没有什么特殊的，得到护甲和C11枪和子弹后，来到最前方铁道前。利用左侧的柱子隐蔽起来，躲避小兵的攻击。扔出EMP手雷或者使用EDT手枪破坏他的盔甲，马上换成C11枪攻击他，几次后就把他干掉了。



奖励品

附加任务	开启条件
Narbonne	完成所有训练模式
KemSynth Tower	得到精英武器专家等级4的称号
Sana Yemen	获得攻击锋利射手等级4的称号
Bangkok 1	normal或hard难度完成故事模式
Bangkok 2	完成Bangkok 1
附加任务中的奖励品	
M249 SAW	在2分42妙内完成KemSynth Tower
Shot Defender	在3分39妙内完成Sana Yemen
训练模式中的奖励品	
SP-57	在1分35秒内完成训练一
Famas	在3分钟内完成训练二
UNP.45	没有浪费子弹完成训练三
破坏DU容器的奖励品	
在任务4-1、4-2、4-3中，毁掉每个任务中的五个DU容器可以得到以下武器	
M1 Super 90	任务4-1
M16A2	任务4-2
M4 Carbine	任务4-3



NDS	任天堂	2006.04.13
	ACT	1人/4800元
传说的斯塔菲4	512M	

文、责/岚枫



基本操作

十字键：控制角色移动，其中“下”键为蹲下

B键：攻击/加速（陆地上）

A键：跳跃（陆地）/加速（水中）

X键：进入/调查道具等

Y键：发动特殊技能

L/R键：切换特殊技能

SELECT键：角色切换（二周目追加）

特殊操作

在游戏中除了要利用到一些基本的操作进行游戏外，特殊技能的运用也是至关重要的。斯塔菲和斯塔皮还拥有自己的独有技。

—— 共通技 ——

じゃがみすべり：

加速跑的状态下，在通过狭窄障碍物的一瞬间按“下”，就可以趴着滑行过去。这也是斯塔菲唯一一个可以通过狭窄通道的方法。

ムササビじゃんぷ：

当主角飞行在空中时，按住A键就会做出在空中滑翔的动作。此技能可以延缓飞行时下落的时间，从而达到更远的地方。

—— 独有技 ——

斯塔菲篇：

スピソアタツクＬＶ２：

在水中的时候配合方向键按B键就可以实现快速的移动，并且具有攻击判定。可以冲过一些比较小的急流。而在水面上时按方向键“上”+B键就可以跃出水面。

スピソアタツクＬＶ３：

スピソアタツクＬＶ２强化版，在水中可以打碎更加坚固的石块。跃出水面也可以达到一个很高的高度，对于一些比较难跳的场景可以考虑从水中利用此技直接跃出。

だぶるじゃんぷ：

二段跳，在一次跳跃的过程中再进行一次跳跃，另外二段跳也可以在**ムササビじゃんぷ**（滑翔）的时候使用。

りゃうせいアタツク：

在二段跳的过程中按方向键“下”+B键。可以将正下方的障碍物击碎。

斯塔皮篇：

ハイハイ：

相对身材娇小的妹妹斯塔皮拥有穿越狭长通

道的能力，使用方法是按方向键的“移动方向键”＋“下”键。游戏中很多关卡都只能利用斯塔皮的这个技能才能通过。

ガベじゃんぷ：

反弹跳，是斯塔皮在游戏一周目后期才学会的一个非常实用的技能。使用方法是在贴到墙壁的一瞬间按“面朝墙壁的方面”+A键。与斯塔菲的二段跳一样，本技也可以在**ムササビじゃんぷ**（滑翔）的状态下使用。

ハイハイスピン：

本作中新加入的特殊操作，可以使斯塔皮在趴下的状态再转动，并且能够打碎砖块。

特殊技能

モナムーヒール（角色共通）：

HP徐徐上升。

まじかるコイン（角色共通）：

通过转硬币的方法，将远处的敌人变成星星球并得到，在游戏中属于鸡肋技能。

テンカイバリア（斯塔皮专有）：

一定时间内处于无敌状态。

ぱわふるスピン（斯塔菲专有）：

与大眼珠合作快速转动并可以漂浮在空中，可以熄灭火焰。




系统篇



本作在系统上与前几作相比并没有太大的变化，收集品的收集与任务式的关卡完成方式仍然是游戏的核心。相反DS的硬件特性并没有很好的在游戏中发挥作用。但这并不能否定游戏的整体超高素质，虽然在画面的表现上初看会发觉进化不大，但是超炫耀的3D背景的确为游戏增色不少。各种更加贴心的操作设定以及增加了迷宫地图也为初心玩家提供了许多的便利。前几作中人气颇高的服装收集在本作中借助机能的提升实现了3D化，整体效果也比前作好了许多。但交通工具的表现在本作中没有太多的亮点，这不得不说是一个遗憾。总之这是一款近期DS主机上难得的动作游戏大作，丰富的游戏收集要素可以让有此好的玩家乐此不疲。

关卡的进行方式在本作中发生了一些变化，每一大章都会有一张大地图，其中角色的头像表示其所在的位置。当头上出现叹号时表示有剧情发生，只要进入就可以触动剧情再点画面的左下角进入关卡。完成任务后再回到大地图上到委托角色那里交工。一般情况下走完这样一遍流程才算完成一个小关。

—— 新增要素汇总 ——

- 斯塔皮加入新技能**ハイハイスピン**。
- 两名角色一共加入四种特殊技能。
- 加入新的菱形星星球，作用除了可以增加星星球的数量外，还有补充SP的效果。
- 加入迷宫地图。
- 每小关出口处都设有一个地藏王，而在关卡中的一些重要场景内有地藏，可以通过地藏传送回地藏王那里。
- 加入通信电话，可以通过电话与大眼珠联系，取得过关的提示方法。



流程篇

[illegible]

1-1：

到“！”场景取得**しゅうリット**后通过右边的地藏返回到关卡的最初位置，将它交到大地图上的**ロブじいさん**那里即可完成关卡。



1-2:

要到达地图左端的“！”场景，必须从左下方进行绕行。来到场景A时会遇到一只鱼（如图），它看到斯塔菲后就会逃走，将它逼到图示的位置后，攻击上方悬挂铁球的铁链，这样落下来的铁球就会将鱼砸晕，再将其打死。

最后来到“！”场景取得**ヤドカリタのかいがら**，返回大地图将其交给**ヤドカリタ**。



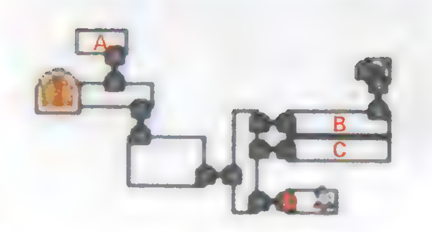


1-3:

在场景A中可取得**コンペイトウ**，它的作用是提升10点的MHP。

来到地图右下方会发现D处的门无法进入，进入场景B和C去撞击不同图案的砖块，注意它们的区别，一共有四个砖块分别标志着类似于扑



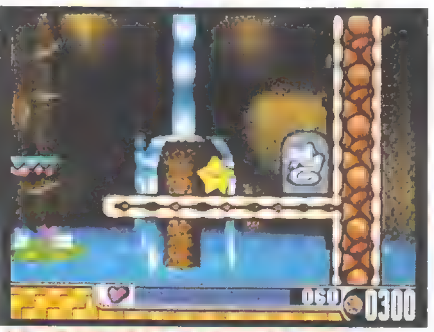


克牌红桃、草花等图案，如果撞击成功就会使D处的门打开。但如果找错了会被退出该场景。

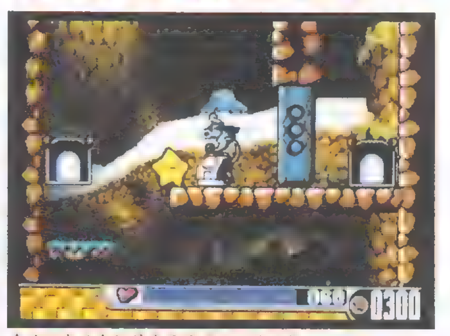
进入“！”场景取得**たからばこ**，把它交到大地图中**マテル**那里。

1-4:

在本关中会有许多蓝色的石墙挡住斯塔菲小王子的去路，在石墙上的圆球代表的是需要打破石板的数量。打破石板的方法非常简单，在该场景中找到石板后用跟石板中斯塔菲相同的速度撞它就可以了。



↑像上图这样就要在加速跑的状态下撞击石板



↑这里表示本场景中需要撞坏三块石板

BOSS战攻略要点：

进入本关地图的“！”场景后就会进入BOSS战，因为是游戏的第一场BOSS战，不免有些简单，BOSS的弱点在其上方，如果连续对

没有掌机的世界会怎样呢？（杨博）
男，17岁，陕西省电子科技学院13班，710100



其攻击它就会把头缩回去并露出带刺的东西，所以要小心。画面右上方是BOSS的HP槽，当它的HP掉到一小半的时候就会发动新的攻击，要注意躲避。



奖励关卡：

每完成一大章就可以进入奖励关卡，这也是本作中唯一一处必须用到触摸屏的地方。在这个纵向强制推进的关卡中，玩家需要用触笔来控制斯塔菲的移动位置。注意点击是有次数限制的，中间不能碰到钉刺，也不能被挤死。争取吃到更多的星星球吧！



2-1：

本关操作的角色是主角小王子斯塔菲的妹妹斯塔皮，在动作上两人暂时基本没有区别，玩家可以轻易上手。

在本关中玩家需要在三个“！”场景中找到三个麻将牌，但是中途会遇到一些阻挠的机关。必须要找到场景内机关来暂时获得通行的方法。

麻将牌的获得方法：场景A的最上方可取得**マージャンパイ**1（2筒）；场景B的最上方可取得**マージャンパイ**2（5筒）；场景C的最上方可取得**マージャンパイ**3（8筒）。

取得全部的麻将牌后回到大地图将其交给**ラブリー**。





↑以上图为例，下方出现的急流现在的斯塔皮是无法通过的，撞击左边的黄色机关它就会转动，在此过程中急流就会消失，一定要抓紧时间通过



2-2：





在本关可以使用本作中的第一个交通工具——**ケルキ**—。

从A门进入B场景可以获得增加10格MHP的道具**コンペイトウ**。

在场景C中有许多由樱花遮挡着的踏板以及机关，一定要仔细寻找哦。

在“！”场景中取得**たからばこ**后将其交给大地图上的**アミイヨシノ**。

2-3：

在本关中使用角色又变成了妹妹斯塔皮，这一次要非常多的利用到斯塔皮的特殊技能——**ハイハイ**。利用此技能不仅可以穿越狭窄的通道，还可以在一些松散的木桥上匍匐穿过。而在“！”场景中同样也要利用到本技能才能完成关卡。



↑像这样爬过去木桥就不会落下。





2-4：

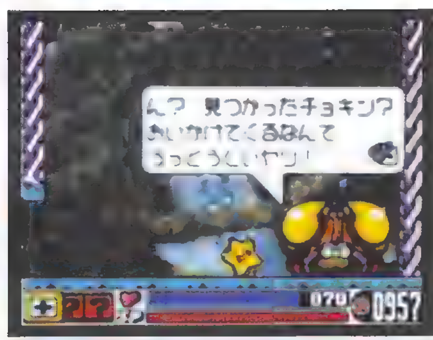
本关开始就要控制斯塔菲与斯塔皮兄妹二人分头行动推进关卡了，在关中可以看到一个按铃似的东西，去撞击它就可以实现角色间的调换。

在这个关卡中会出现三种不同形状的机关“星星”、“月亮”和“太阳”，它们对应着相同颜色和图案的砖块，撞击机关就可以使砖块消失。在本关必须依靠不断的更换斯塔菲和斯塔皮并撞击自己所在场景的机关来使双方共同前进，最后将斯塔菲送到BOSS房间。



BOSS战攻略要点：

本章的BOSS是一只螃蟹怪物，别看它耀武扬威的样子，其实也不过是虚张声势罢了。BOSS的攻击同样有规律可循，BOSS的弱点在它的贝壳内，必须在它将两个钳子向上空中扔的间隙去

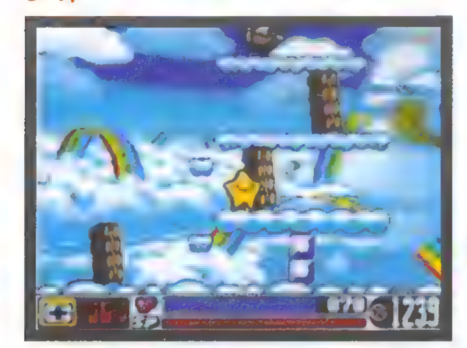




攻击它的贝壳，这样就会露出里面的——竟然是一个“猪头”！？这才是BOSS的真正弱点，趁机去攻击它。被攻击到弱点的BOSS会吐出有毒的气泡，此时要赶紧游到画面的上方并继续躲避它扔出来的两个钳子，等它安定下来再去寻找机会攻击弱点，四个回合左右就可结束战斗。

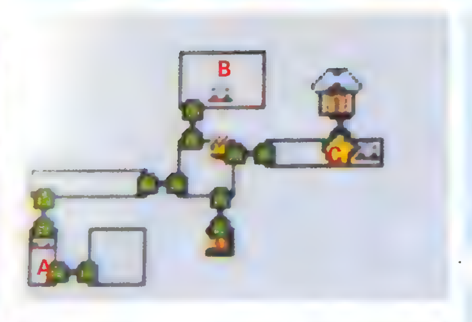
第三章：キューピットじょう

3-1：



在本关的一些场景中间隔会有狂风吹过来，弱小的斯塔菲怎么能敌得过呢？不过只要躲在柱子后面就安全了。

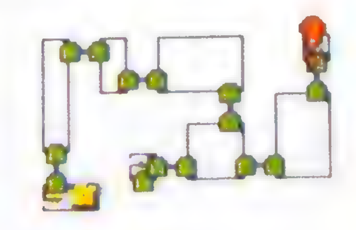
需要找的三个目标分别在“！”场景中，必须按照地图上A、B、C的顺序：场景A的右下方找到**キョロスのおとうと**；场景B的中间位置找



到**キョロスケのいもうと**；场景C的右上方找到**キョロスケのおとうと**。

3-2：

在本关的一些场景中会有不断出现一连串的敌人挡住斯塔菲的去路，只要撞击中间的炸弹就可以解除路障。

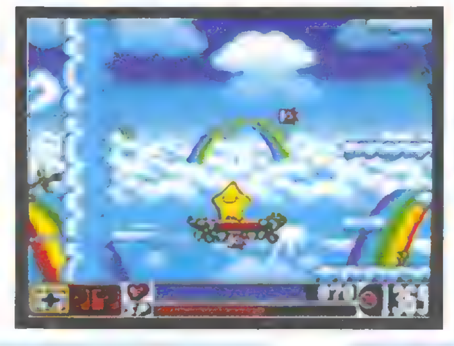


最后在“！”场景找到**ハデヒラリ**。

3-3：

这一关同样需要斯塔菲兄妹二人的配合，关卡中会多处出现两人被一座云墙隔在同一场景两边的情形，注意连接场景两边的锁链，水平移动的平台可以来往于左右之间，只要使斯塔菲或者斯塔皮站在上面按B键就可以实现平台的转移。本关中必须反复使用传换平台并切换角色才能不断向关卡深处前进。

在“！”场景中的左上方取得**キューピット**



游戏天下，笑傲江湖！（马杰）
男，28岁，山东济南南辛苑4—2—602，250022



のゆみや。

3-4：

在本关中想要进入BOSS中的房间首先要将BOSS“逼”出来，在地图的A、B、C三个场景都有一门火炮，按B键去撞击它就可以使它放射炮弹，之后下面的敌人就会发生变化，身体的周围会长满了刺，找到与其它的敌人不一样的、刺是粉色的敌人并去撞击它，这样它就会显出原形。它们的位置分别是A在场景右边、B在场景的右下方、C是在场景的左下方。当三次找出BOSS后前往BOSS房间的门就会被打开。



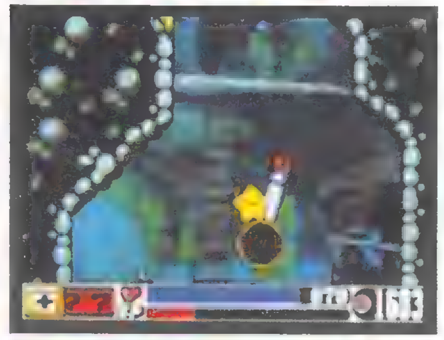


BOSS战攻略要点：

本战仍然不太难，BOSS会变成朋友的模样来迷惑斯塔菲，当一次出现五个“敌人”时要注意观察它们细节上的区别，当它们移动一段时间其中的“真身”就会露出两只绿色的触角。不要犹豫上前狠狠的打它吧！但是不要被伸出来的机械手臂碰到哦。

4-1：

在本关中玩家将要遇到一种新的障碍，会有一些上面刻有不同条凹槽的墙壁赌在道路中间。解决的方法很简单，就是要找到像图示中这样的可旋转的棍棍。但一定不要找错哦，棍棍上凹槽的数量应该与墙壁上的相同，这样转动后墙壁才会消失。





最后来到“！”场景找到鲨鱼**アイミャーク**，从下面攻击它的肚皮五次就可以降伏它了。

4-2：

本关中会出现一些锁头，只要在本场景中找到钥匙，并将它推到锁头旁边就可以使道路通行，最后可到达“！”场景。另外在这张地图上还可以找到一个增加MHP的道具**コンペイトウ**，取得方法见下：



在“！”场景的下方图示位置使用**スピンアタックレベル2**，可以破坏掉已经松垮的土块。

从地图所示的A门进入上图位置，还是利用技能**スピンアタックレベル2**钻进去就可以取得**コンペイトウ**。





4-3：

本关的任务非常简单，就是到达“！”场景修复三个机器，注意有些地方的气体碰到是会减HP的。

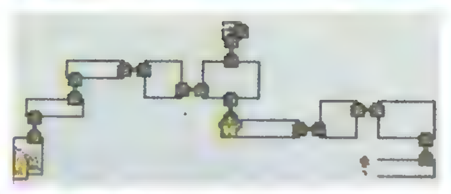


4-4：

在本关的流程部分依然没有什么难点，第二个交通工具**プロペラビット**可以供斯塔菲使用了。

BOSS战攻略要点：

这一战还是需要一点耐心的，因为BOSS



的身体周围都是尖刺，一时无法靠近只能寻找机会。当它放出急流时，屏幕的一边就会出现几个带刺的小球小心不要被碰伤，当它把身上的刺释放出来时，躲避刺的同时去攻击它没有防备能力的身体，一定要抓住短暂的攻击时间。但要注意刺的攻击轨迹会随着BOSS的HP量的减少而变得更加难缠。

5-1：

在本关一些场景中会有铃铛出现，如果去碰撞它就可以召唤出招财猫，只有招财猫出现场景尽头的门才会被打开，要抢在招财猫消失之前进入房门。

将在“！”场景取得的道具交到大地图上**ニャンジャ**那里即可完成关卡。



5-2：

本关中所有的场景都只有一扇门，但是却可以通过撞击中心处的装置来改变门的方位。可以参考地图上门的位置来选择行进路线。



↑当门是亮的时候表示可以进入，反之如果是暗的则表示不通。



在地图上标示的A场景可以取得一个增加MHP的道具**コンペイトウ**。最后来到“！”场景，这里要使斯塔皮一直保持在花照射光的范围内，只要保持足够的时间，斯塔皮头顶的三个球就会都亮起来并且表示任务已经完成。

5-3：

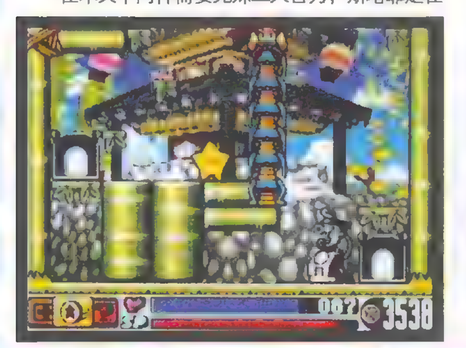
到达两个“！”场景中找到隐藏在这里的忍者猫，在斯塔菲的头上有箭头提示，对方的速度非常快，只要撞到它三次就可以抓到它。

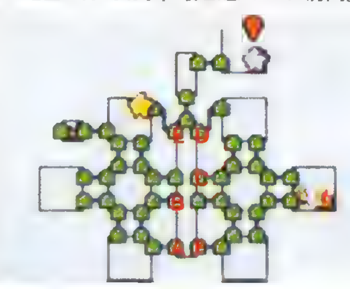


5-4：

本关的主角将是妹妹斯塔皮，因为本关的大部分时候都要依靠她获得的新能力反弹跳“**かべじゃんぷ**”来前进。另外在本关中将有多处地方出现像图示中的怪物，通常状态下它是活动的，因此无法作为墙壁进行反弹跳。但如果可以攻击它旁边的怪物使其愤怒就可以使其静止（像图中那样），这样就可以进行反弹跳了。

在本关中同样需要兄妹二人合力，斯塔菲是在地图的左侧活动，而斯塔皮则是在右侧。如地图上的标示，斯塔菲要在A、B、E三个位置进入场景触动怪物使其变成静止状态，这样才能使斯塔皮经过时可以进行反弹跳。而斯塔皮另一边则要在C、D两个位置进入场景也同样攻击怪物使起变成静止状态。最后斯塔皮要在F门进入场景不断利用反弹跳进入地图上方的场景，最后进入BOSS房间。



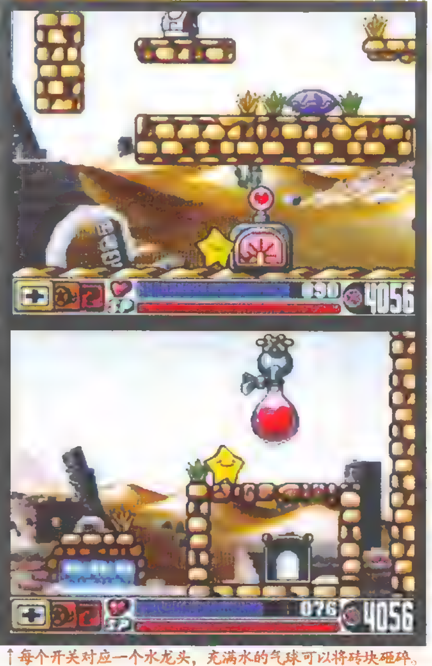


BOSS攻略要点：

BOSS的弱点是在水中游动它的嘴唇，要小心它弹琴时所发出来的音符，蓝色的音速是可以破坏的，而粉色的音符则不能。当BOSS发送水流攻击的时候要利用反弹跳尽快跳到场景的上方去。

第六章：リュウリュウさばく

6-1：



↑每个开关对应一个水龙头，充满水的气球可以将砖块砸碎。

经济再次陷入破产状态，春季入手DSL的计划恐怕要再拖到夏季或秋季了，好痛苦。（贾威）男，20岁，郑州市汝河路72号04级高职计信管04班，450006



本关的场景结构比较简单，地图也相对小一些。在场景D中有三个水龙头下面挂着不同颜色的气球。按照顺序分别到B、C、D场景找到开启水龙头的开关，这样最终就可以来到上面的“！”场景。

6-2:

在本关中可以使用第三种交通工具——**アングラ**，它虽然没有攻击力但是却可以在黑暗的场景中实现照明。



在“！”场景中斯塔皮要想办法将跑出神灯的灯神抓起来，在场景的上方容器中有一个大蛋糕，将蛋糕撞出来后灯神就会出现，一直将蛋糕往场景的左下角推，如果灯神追上来就从下方按B键攻击将它暂时打跑。最后将蛋糕推到图中的铁笼就可以将灯神抓住了。另外在场景A中还可以获得一个增加MHP的道具**コンペイトウ**。

6-3:



斯塔菲可以在本关中获得新能力二段跳，利用这个技能以前一些比较难上的台阶现在就变得容易多了。

按照地图来到“！”场景取得道具**モナムルージュ**之后将它叫给到大地图上的**キスミ**和**タイブロンド**那里。

6-4:

在本关的许多场景中会出现像图示中的这种小的机关，撞击它可以实现白昼与黑夜之间的调换。因为在白昼的情况下，会有个太阳敌人会一直“追杀”斯塔菲，只有将黑夜召唤出来才能赶走讨厌的它。





BOSS战攻略要点：



本战的难度颇高，如果不仔细观察还真未必能够找出BOSS的弱点。其实很简单，BOSS在一轮攻击过后会召唤出两个魔壶（随着BOSS血量的减少魔壶的数量也会随着增加），之后他会藏到其中的一个魔壶中，一阵调换后斯塔菲再找出正确藏有BOSS的魔壶这样BOSS的弱点就会出现可以攻击了！当BOSS召唤出沙柱时要尽快攻击它，几下就可以打坏掉。

7-1：

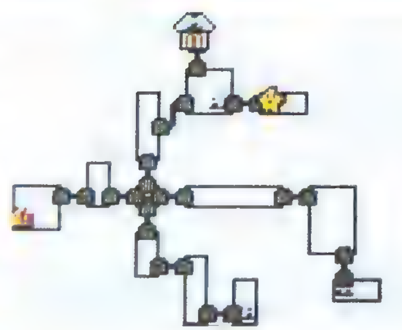
关卡中会出现一些挡住去路的冰块，解决的方法非常巧妙。如图中每个冰块的上方都有一个石像，踩住旁边的开关石像上方的闸门就会打开。让辣椒顺着通道落到石像的嘴中，它就会转过头去喷火并将下方的冰块融化。



↑关卡后期需要连续的开启几个闸门才能使辣椒顺利落下

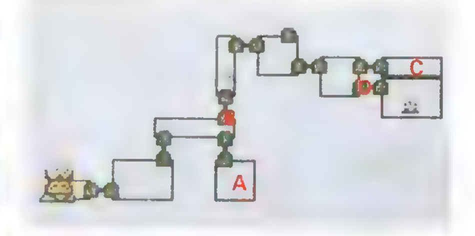
在三个"！"场景中分别有沉睡的小鲸鱼，唤醒它们的方法是找到图示中的吉他手，撞击它后就可以放出音符来。注意看旁边的三角铁，当音符飘到三角铁中时撞击它，成功的话就会出现一个○，反之失败则会出现×。这样连续几次就可以成功唤醒小鲸鱼。





7-2：

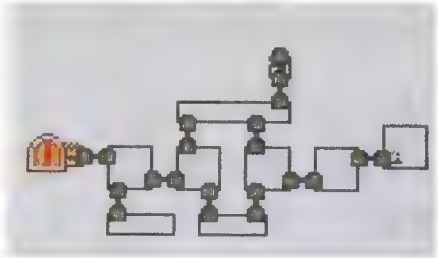
本关中斯塔皮所拥有的新技能**ハイハイスピン**再次增强了她的实力，终于不用再怕狭窄的通路中有石块挡道了。利用这个能力通过本关还是非常轻松的。



关卡中B、D两个房门开始时是无法通过的，需要分别在A、C两个场景中找到机关开启。最后在"！"场景中找到**じゅず**。

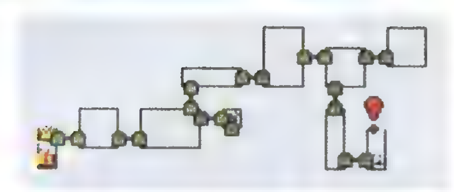
7-3：

本关的任务非常简单，只要将所有场景内的黄色鲨鱼都赶跑就可以了，斯塔菲头上的绿色数字表示该场景剩下的鲨鱼数量。



7-4：

在关中的部分场景中会有一条章鱼始终跟在死塔菲的旁边，平时的时候它都是睡眠状态，但偶尔会睁开眼睛寻找可以攻击的目标。斯塔菲一旦被发现画面的大部分就会被喷上厚厚的墨汁，什么都看不见了。解决的方法就是在章鱼睁开眼睛的时候躲到石像的后面，这样它就不会



发现斯塔菲了。

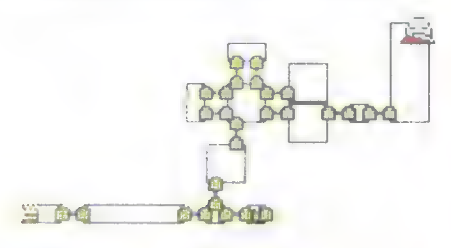
BOSS战攻略要点：

本战的难度相对较大，需要玩家比较熟练的操作，相比之下BOSS的弱点却非常明显。这个BOSS是飘浮在空中的，而它的弱点正是身体，但因为高度比较高，斯塔菲必须在助跑二段跳的情况下才能攻击到它，非常不方便。它会投下毒气瓶和炸弹，毒气瓶只要注意躲避就是了，但到后期要小心毒气会出现两次。关键就是炸弹的妙用，炸弹落下后有5秒钟时间的倒记时，可以在这段时间里将炸弹顶到空中去，如果正巧在爆炸时炸弹跟BOSS在同一水平线上，那就可以将它炸下来了。这时才是攻击它的最好时机，可千万不要错过哦！



8-1：

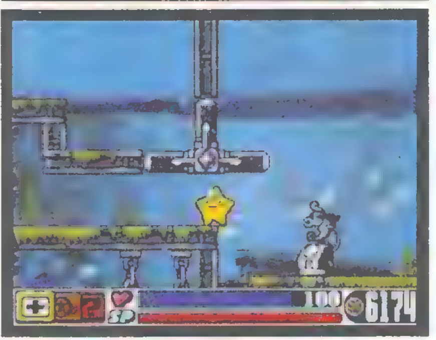
本关的目标是一个洋娃娃，只要按照提示一直来到地图上A场景的右上方就可以取得。



8-2：

本关的场景结构比较复杂，需要斯塔菲兄妹反复配合才能通过。首先妹妹来到场景A中，斯塔菲在场景B。妹妹改变的机关方向可以直接反映到斯塔菲所在场景巨型转轴的方向，这里需要反复的来回切换才能通过。最后在场景B的左上方斯塔菲触动开关，这样C门就会打开，斯塔皮进入下一场景。

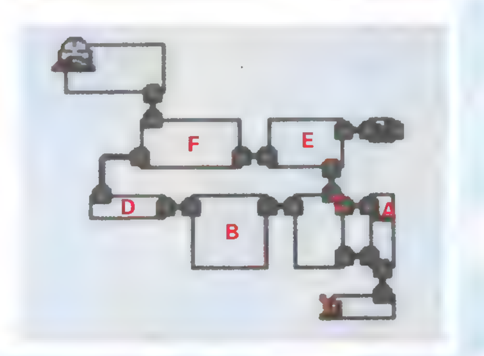




↑机关的方向与巨型转轴的指向方向是相同的，需要根据周围环境而改变方向。

在场景D中同样有控制转轴的机关，这次由斯塔菲帮助妹妹通过关卡，只要将转轴调成指向左边，在场景E的斯塔皮就可以通过了。

之后兄妹二人会在场景F会合，斯塔菲将三个按钮顶上去，这样尖刺就会改变方向使斯塔皮得以通过。最后由妹妹来到“！”场景按下最后

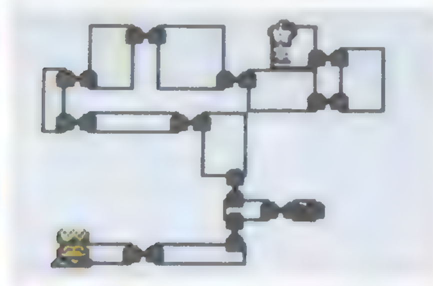


的按钮。

8-3：

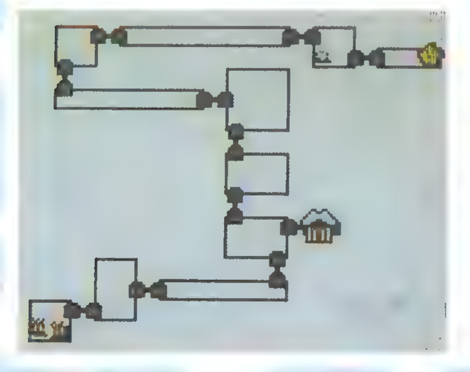


本关的难度明显高了许多，尤其是对动作技巧的要求上苛刻不少。这次的主角是妹妹斯塔皮，因为少了二段跳能力所以在某些时候操作起来会更加困难一些。在本关中核心谜题就是用取得烛台将挡去去路的木板烧毁。虽然在带着烛台时并不影响斯塔皮的动作，但要注意一点就是不能经过有水的地方，否则烛台就会熄灭必须重头再来。



在最后的“！”场景，要用取得的烛台将场景内的数个熄灭的烛台点亮，这里不仅仍然要注意不能碰到水外，烛台的火焰在一定时间后还会熄灭，所以一定要尽快完成。

8-4：



本关依然有些难度，但基本要素还是与前几关类似，只加入了几个强制推进的场景，重要的还是在BOSS战。

BOSS战攻略要点：

这一站是在交通工具**プロペラビット**上进行战斗的，而因此斯塔菲也无法依靠特殊能力为自己加HP了。敌人的弱点在于它的头部，但并不是什么时候都能攻击得到的。一定要小心它的俯冲攻击，召唤出的龙卷风是可以用胡萝卜子弹打回去的。



9-1：

本关的任务非常简单，只要将四个场景内的所有石像都打碎就可以了。

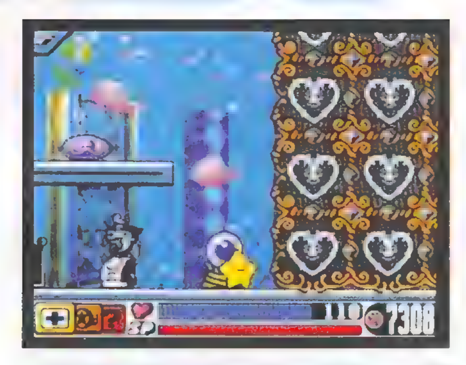


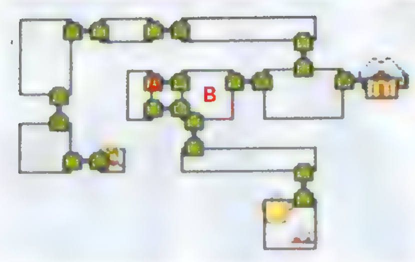
9-2：

空中落下的花瓣要小心，一旦粘上十字键控制起来就会变得相反，A、B键的作用也会被调换。

在某些场景与遇到魔法球，撞击它后后面的*×*个方格所组成的区域会闪出一条路线，记下后一定要按这条路线前进，稍微有一点错误就得重来。

在游戏中寻找那份最原始的快乐吧！（佟坚）
男，17岁，浙江省杭州市采荷新村金谷6幢201室





在使用交通工具**きぐるみ（ぶた）**时会遇到可以塌陷的平台，要按B键加速跑才能通过。

从A门来到B场景可以获得增加MHP的道具**コンペイトウ**。

在"！"场景的魔法球区域中因为不是在水中，所以路线实现起来会比较困难，后期需要加速跑+二段跳才能实现。

9-3：

本关斯塔菲可以学会第三种特殊技能**ぱわふるスピン**，利用它可以熄灭场景中的火烛，只有一次将所有的火烛全部熄灭才能使场景中的门打开。因为每次使用技能都要耗空所有的SP，所以要利用在场景西侧的斯塔皮不断地补充SP。



9-4：

最终BOSS战攻略要点：

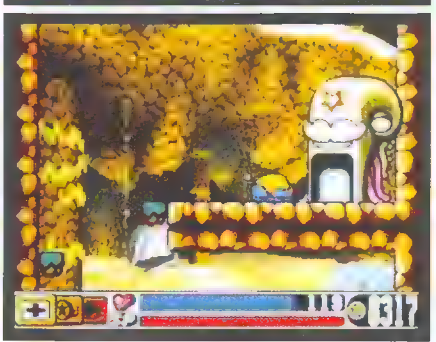
终于见到最终BOSS**デジール**了，虽然作为一周目的最终BOSS，但难度依然不高。BOSS的弱点在它的头部，只有在它盘着身体从中间探出头来时才能攻击它。如果被它吸入口中要尽快地向上冲，不要被下面的嘴咬到。只要有些耐心小心应战还是非常容易的。



关于二周目：

完成游戏看完STAFF后就可以进入二周目的挖掘了，到了这里才是系列的精髓所在。你会发现每个关卡的"！"场景都可以拿到追加的收集品，而之前无法进入的门终于可以打开了！关于二周目的详细研究以及全道具收集请见小枫下期的研究补充！不便之处还请大家见谅。





不让我上边角栏，拿NDS拍你！！！（哀悼）
拿NDS来拍我吧，我认了，不过拍完就不要拿回去了。（翔武）



特别优惠 一次性购买3件及3件以上，30元/件



最终幻想云狼T恤

●正面印有FFVII AC的标志，背面是片中克劳德衣服上的代表性云狼图案，超大迫力威风十足，如此拉风的云狼T恤你也能拥有！不要错过机会哟！



哈罗主题T恤

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗，给你带来一个清清凉凉的夏天！



变形金刚T恤

●强悍——经典之作变形金刚给人带来的强烈震撼决非时间可以消磨。仅仅看到博派和狂派的标志就足以让人心驰神往。黑色的衣服搭配博派和狂派的标志拉风至极，衣服正面的左下角印有“TRANS FORMERS”的标志LOGO。

口袋妖怪皮卡丘T恤

●摇摇耳朵，晃晃尾巴，动漫游戏全方位的世界超人气明星，滚滚胖胖又拽到家的电气老鼠皮卡丘在今夏彻底释放它的电力。颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！



2005经典款式再版，限量贩售，机会难得！



福音战士T恤

●无数少男少女心中的女神绫波丽——永远最高，誓将福音战士进行到底！虽然是老的款式，但对于福音饭来说不论何时何地，永不过时！



生化危机STARS小队T恤

●超人气经典款式再度推出！质地款式保持原有高水准，去年没有买到的人如今可要赶紧出手，不要再错过这个千载难逢的好机会啊！

向烈日挑战 秀出自我真个性！

每张汇单邮费一律10元！

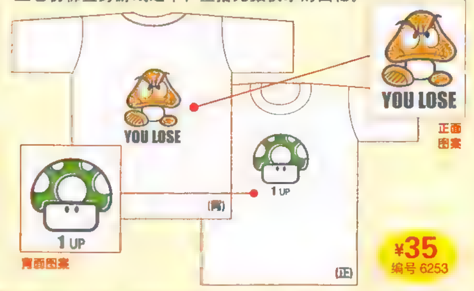


EVA福音战士警报主题T恤

●使徒袭来！警报！经典之作《福音战士》早已经是无人不知无人不晓。正面的红色条纹和黑色大字突显紧张气氛，忠实再现原作中使徒袭来时屏幕上所闪现的警告字样，背面为初号机的个性头像，彻底再现原作精髓所在。

经典马里奥主题T恤

●回想最早FC机上的马里奥兄弟给我们带来多少欢乐，现在这些老朋友以T恤的形式走进我们的身旁。衣服正面印有加命蘑菇，背后则是“TOU LOSE”的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。



高达夏亚主题T恤

●是男人就要开扎古！看到“夏亚专用”这几个火焰般的红色大字，凡是真正的高达FANS必定会热血沸腾吧。燃烧热情就在今夏，经典款式切莫错过！





生化危机主题T恤

●热爱游戏热爱生化系列的你有没有想过“生化”会进入现实生活中来？不要紧张，来到现实的不是恐怖的病毒，而是这款生化主题T恤。黑色的衣服中央印有醒目的生化标志，迫力十足酷的有型有款。

KERORO军曹T恤

●近年来气焰最嚣张，在蓝星上大肆活动的人气青蛙是也！白色的衣服正面印军曹的可爱图案，背面则是KERORO的标志星星。配色清爽，图案简洁而显眼，活力十足。



(所有图片仅供参考 产品以实物为准)



海贼王主题T恤

●随着海贼王最新剧场版的推出，路飞等人自然再次大红大紫，身为FANS的你怎能不凑这个热闹呢？穿上T恤，将自己最张扬的一面展现出来，大声呼喊今年也要作海盗！

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗。每款T恤限量发售，预购从速

我们提供L号(中号，适合身高165cm以下瘦体形)和XL号(大号，适合身高165cm及以上壮体形)两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸(先到先选，如遇L号断码，我们将寄出XL号)、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们准确迅速的发货。

凡购买任意3件及3件以上均享受特别优惠价30元/件

邮购方法及注意事项

● 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
● 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
● 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011邮购电话:010-64472177/64472180
● 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！

GBA游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表 截止统计时间：2006年4月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年4月20日	MOTHER3	任天堂	RPG
2006年6月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表 截止统计时间：2006年4月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年4月20日	龙珠Z 真武道会	BANDAI	FTG
2006年4月27日	炼狱2	HUDSON	ARPG
2006年4月27日	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
2006年4月27日	舞HIME 鲜烈!真风华学园激斗史	SUNRISE	FTG
2006年4月27日	恐怖惊魂夜2	SEGA	AVG
2006年4月27日	新世纪福音战士2	BANDAI	AVG
2006年5月25日	FF&DQ 富有街	SQUARE ENIX	TAB
2006年5月25日	街 命运的交差点 特别篇	SEGA	AVG
2006年5月25日	脑力训练员2	SEGA	ETC
2006年5月	新天魔界V	IDEAR FACTORY	SLG
2006年7月6日	铁拳 黑暗复苏	NAMCO	FTG
2006年夏	我的暑假	SCE	AVG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想VII	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	SD高达G世纪P	BANDAI	SLG
2006年	皇牌空战X	NAMCO	STG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2006年	杀戮之心	元气	SLG
2006年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
未定	Resort	NAMCO	AVG

发售日	游戏名称	厂商	类型
未定	赏金猎人	NAMCO	ACT
未定	极魔界村	CAPCOM	ACT
未定	GURUMIN	FALCOM	ARPG

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年4月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年4月13日	传说的斯塔菲4	任天堂	ACT
2006年4月13日	汉字手写 乐引词典	任天堂	ETC
2006年4月17日	锻炼大脑的DS训练 海外版	任天堂	ETC
2006年4月20日	翼 年代记2	ARIKA	RPG
2006年4月27日	火影忍者 最强忍者大集结4DS	TOMY	ACT
2006年5月25日	新超级马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年5月25日	大战略DS	元气	SLG
2006年6月15日	重装传说 钢之季节	SUCCESS	RPG
2006年6月15日	怪盗鲁索	NAMCO	AVG
2006年6月22日	魔法假期 五星连珠之时	任天堂	RPG
2006年7月6日	洛克人ZX	CAPCOM	ACT
2006年11月15日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	暴风传说	NAMCO	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
未定	我们的太阳DS	KONAMI	ARPG
未定	福蛋的商店街2	BANDAI	ETC

掌机迷2006年第八期抽奖

PSP豪华版





NDSL主机





M3-SD P 烧录卡



M3-miniSD P 烧录卡





SC-miniSD 烧录卡





参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.54的抽奖活动截止时间为5月5日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

52期中奖名单

PSP

地区	姓名
黑龙江鹤岗	邵玉军

NDS

地区	姓名
辽宁丹东	赵 磊

M3-SD P +PASSCARD2+SD读卡器

地区	姓名
山东济南	冯 亮
江苏宜兴	马志杰
广西钦州	黄天宝

M3-SD P +PASSKEY-2+SD读卡器

地区	姓名
上海	杨 扬
广东江门	区明新
上海	黄 雁

M3-miniSD P +PASSCARD2+SD读卡器

地区	姓名
辽宁大连	李恒全
浙江宁波	童旭波
重庆	冯俊杰

M3-miniSD P +PASSKEY-2+SD读卡器

地区	姓名
河北焦作	白学啸
广东深圳	陈敏聪
山东潍坊	魏佳佳

PASSKEY-2

地区	姓名
湖北武汉	罗 辉
辽宁丹东	段龙生
陕西宝鸡	任彦杰
江苏苏州	周远杭
广东中山	罗新晖
辽宁锦州	杨小雨

SD读卡器

地区	姓名
安徽铜陵	黄 纯
广东深圳	陈润权
广东广州	陈君杰
北京	孙 笑
广西柳州	蔡宏健
湖南长沙	杨思阳
湖北黄历	张 满
北京	王子楠



OS-掌机家族新贵

One Station高清游戏掌机(OS)，全数码运行模式，高清晰、高背光、大屏幕，兼容多种热门游戏平台，目前可支持任天堂FC、GBC和世嘉MD平台的近3000个经典热门游戏，将来陆续兼容其他平台的游戏，并拥有自主开发的学习软件。

超小便携，高背光，让您白天晚上随时游戏。

AV输出　2.5寸高阶液晶屏　全方面平台　超薄随身携带设计外型

现可兼容卡带(支持近3000个游戏)

8位怀旧FC游戏卡带(经典RPG,SLG游戏近期推出) - 游戏列表请登陆OS官方网站查询

35合一[大容量游戏]　K-01　K-02　K-03　三款　单价￥28元

99合一[小容量游戏]　K-101　K-102　K-103　K-104　K-105　五款　单价￥28元



16位经典MD2游戏芯片

幽游白书+索尼克+梦幻模拟战+实况足球2=MD2游戏芯片=可反复烧录　单价￥12元

MD2游戏芯片是一种低价位可反复烧录的MD游戏专用存储芯片，只需配合OS转换卡就能在OS以如此低价位玩到怀念以久的MD游戏大作。

[注意]：由于烧录设备比较昂贵，为让玩家节省游戏成本，现暂提供给游戏机经销店烧录.



OS转换卡(价格未定)　MD2芯片配合OS转换卡图例

MD2游戏芯片价格表

MD2芯片容量	4M	8M	16M	32M	64M	128M
合卡数量	4合一	8合一	16合一	32合一	64合一	128合一
零售价	￥12	￥18	￥20	￥24	￥28	￥32

OS转换卡：OS转换卡是为玩家节省游戏成本所开发的一种游戏转换器，把以上低价的MD2游戏芯片插在OS转换卡上，即可在OS掌机上享受经典的MD合卡游戏.

[免责声明]以上卡带的型号及售价为市场信息，仅建议客户选购。本公司拥有自主版权游戏，不生产侵权游戏卡带，如出现游戏版权问题，与本公司无关。



京士敦电子科技(广州)有限公司

请登陆OS官方网站：www.kst1388.com

高清游戏掌机[OS]诚招各省代理商，请登陆本公司网址或致电咨询

800全国免费电话：800 7165 267　移动电话：(0)137 1146 9719　李先生


386
权威鉴定
妖怪集合!!
究极的一本!!
口袋迷系列丛书之四
史无前例的大资料集
超厚!
416页!
POKéMON
收藏大图鉴
全386
386种妖怪能力彻底解析!
口袋系列十周年纪念!
究极的
口袋妖怪图鉴
口袋妖怪
收藏大图鉴
386只妖怪原画/游戏设定完全收录
全部妖怪能力值/形象比例最详细图解
386只妖怪进化状态/成长率彻底公开
全部招式总力收录！ 前所未有的海量资料集结
定价:28元
4月20日
全国上市
全面接受邮购
邮购请注明『口袋大图鉴』 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取